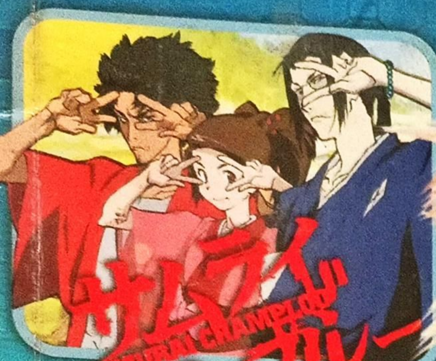
THE BEST ANIME & MANGA MAGAZINE IN INDONESIA
NOVEMBER 2005 | VOL. 80

# ANIMONSTER



MONTHLY/ Rp. 30.000 [P.JAWA]

ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA













SPECIAL BONUS! ADVENT CHILDREN PENDANT

DAPATKAN DVD ORIGINAL ADVENT CHILDREN HANYA DI ANIMONSTER GIVEAWAYS

FINAL FANTASY® VII
ADVENT CHILDREN

AstroTone TELKOMSEL 1212

## Nada Sambung Pribadi

Ketik: RING<spasi>SUB<spasi>Kode NSP
kirim via sms ke 1212
Contoh untuk NSP "Bintang di Surga" ketik:
RING SUB 0710710

### PROJECT POP

| KODE NSP | JUDUL |
|---|---|
| 0710724 | Jangan Ganggu |
| 0710727 | I Will Not Survive |
| 0710732 | Jatuh Cinta |
| 0710721 | Awas Anjing Galak |
| 0710730 | TTC (Teka-Teki Cinta) |
| 0710731 | Pahlawan |
| 0710726 | Indovers |
| 0710722 | Discek |
| 0710723 | Cintaku Berat Di Ongkos |
| 0710725 | Syukur |
| 0710728 | Ngancem |
| 0710729 | Taxi |

### peterpan

New Version

| KODE NSP | JUDUL |
|---|---|
| 0710710 | Bintang di Surga |
| 0710712 | Kupu-kupu Malam |
| 0710705 | Ku Katakan Dengan Indah |
| 0710703 | Khayalan Tingkat Tinggi |
| 0710704 | Di Belakangku |
| 0710701 | Ada Apa Denganmu |
| 0710702 | Mungkin Nanti |
| 0710706 | 2 DSD |
| 0710707 | Diatas Normal |
| 0710708 | Aku |
| 0710709 | Masa Lalu Tertinggal |

### Rossa

| KODE NSP | JUDUL |
|---|---|
| 1112007 | Aku Bukan Untukmu |
| 0710720 | Cinta |
| 1112014 | Pudar |
| 1112015 | Tegar |
| 1112006 | Kembali |
| 1112011 | Biar |
| 1112016 | Kini |
| 1112018 | Malam Pertama |
| 1112017 | Perawan Cinta |
| 1112013 | Wanita Yang Kau Pilih |
| 1112008 | Bicara Pada Bintang |
| 1112009 | Cintai Aku |
| 1112010 | Akankah Bisa |
| 1112012 | Pujaan Hati |

### AstroTone Hot Picks

| KODE NSP | JUDUL |
|---|---|
| 0912001 | SoWhatGituLoh? (Saykoji) |
| 0710712 | Kupu-kupu Malam (Peterpan) |
| 0710713 | Apanya Dong (Seurieus) |
| 0710710 | Bintang di Surga (Peterpan) |
| 1041001 | Bang Toyib (Ade Irma) |
| 0710711 | Marilah Kemari (Musica All Stars) |
| 0952001 | Sewu Kuto (Didi Kempot) |
| 0710724 | Jangan Ganggu (Project POP) |
| 0710749 | Yang Nelpon Tolol (Project POP) |
| 1041002 | Basah Basah Hesty (Hesty Damara) |
| 1041039 | Goyang Dombret (Ade Irma) |
| 1071007 | Cucak Rowo - Intro (Widi Langit) |
| 1112007 | Aku Bukan Untukmu (Rossa) |
| 1261005 | Astagfirullah (Smart Bend) |
| 0710741 | Hip Hop (Project POP) |
| 1112014 | Pudar (Rossa) |
| 1112024 | Jangan Pergi (The Rain) |
| 1112026 | Yogyakarta (KLA Project) |
| 0710736 | Dangdut is The Music of My Country (P POP) |
| 0942002 | Embah Dukun (Alam) |

### Ramadhan Spesial

| KODE NSP | JUDUL |
|---|---|
| 1261005 | Astagfirullah (Smart Bend) |
| 1611706 | Tuhan (Bimbo) |
| 1261003 | Sholawat Badar (Muammar) |
| 1261004 | Tombo Ati (Sri Mukarromah) |
| 0962001 | Neo Shalawat (Snada) |
| 0962002 | Jagalah Hati (Snada) |
| 1261002 | Takbiran (Muammar ) |
| 1261001 | Ku Pinang Engkau dengan Al-Quran (Gradasi) |
| 1611707 | Tafakur (Dewi Yull) |
| 1611708 | Hidup adalah Kesempatan (Dewi Yull) |
| 1611709 | Ikhlas (Bee Voice/Ustad Shohib) |
| 1611702 | Tuhan Dengar Pintaku (Yuyun Ayunda) |
| 1611701 | Indonesia Menangis (Sherina) |
| 1611703 | Hanya Air Mata (Amanda Rachel) |
| 1611710 | Hikmah (Netta KD/Daniel) |
| 1611705 | Perjalanan Waktu (Iwan Fals(Swami)) |

# Mulai Dari RP.1000,- AstroMob

Hanya untuk anggota Klub*

www.astromob.com

dipersembahkan oleh: star 9700

## Download/Daftar via SMS

Telkomsel, Matrix, Mentari, IM3, XL, Flexi

FLEXI · indosat · IM3 · XL · Matrix · MENTARI · TELKOMSEL

**1 Belum Anggota? Daftar dulu**

RR ON → 9700

Ketik : RR<spasi>ON Kirim ke 9700

**2 Anggota? Langsung Download**

RR 115416081 → 9700

Ketik : RR<spasi>Kode Kirim ke 9700

*Layanan Pelanggan (021) 5695 3072 Senin - Jumat 9.00 - 18.00*

| | | |
|---|---|---|
| Mono RingTone | | |
| Picture Message | Rp.3000,- | Ponsel Nokia & Sony Ericsson tipe tertentu |
| Logo Operator | | |
| Poly RingTone | | |
| WallPaper | Rp.5000,- | Ponsel (model GPRS & Polyphonic serta layar berwarna) Nokia, Sanex, Sony Ericsson, Samsung, Motorola, & Siemens. |
| Animasi Warna | | |
| Java Games | Rp.10.000,- | |
| Nada Sambung Pribadi | Rp.9000,- | Hanya untuk Telkomsel |
| Horoskop & Humor | Rp.1000,- | Langganan Harian |
| True Tones | Rp.6000,- | Untuk HP: Nokia 36xx, 6600, 6670, 6230, 6820, 76xx, SE T610, K500, K700, P800, P900, P910, Samsung A500-800, E700-800, S100-300, etc |

Poly RingTone, Wallpaper, Animasi Warna, Java Games dan TrueTone untuk FLEXI baru tersedia lewat WAP

## Humor Harian

Langganan via sms setiap hari.
Mendaftar ketik: FBJ1000213<spasi>ON
Membatalkan ketik: FBJ1000213<spasi>OFF
kirim via sms ke 9700

## Hapus Logo Operator

ketik: RR<spasi>115412939
kirim via sms ke 9700

Sebelum · Sesudah

LOGO

Penghapus logo dapat digunakan untuk semua ponsel Nokia layar berwarna kecuali 3300, 7650, 3650, 3660, 6600, 7200, 7600, 6260, 9300, 9500, 6630, 6670, 7260, 7710, N-Gage & N-Gage QD

## Chatting Via SMS

untuk pengguna operator yang sama

ketik CHAT! kirim ke 9700!

ketik CHAT dan kirim ke 9700 untuk masuk
ketik CHAT<spasi>QUIT dan kirim ke 9700 untuk keluar
Rp. 1000/sms

## Ramalan Bintang

Dapatkan ramalan Bintang Anda setiap hari.
Mendaftar ketik : Kode<spasi>ON
Membatalkan ketik : Kode<spasi>OFF
kirim via sms ke 9700
*Contoh untuk ramalan Bintang Aries ketik :*
FBH1000201 ON

| Bintang | Kode |
|---|---|
| Aries | FBH1000201 |
| Taurus | FBH1000202 |
| Gemini | FBH1000203 |
| Cancer | FBH1000204 |
| Leo | FBH1000205 |
| Virgo | FBH1000206 |
| Libra | FBH1000207 |
| Scorpio | FBH1000208 |
| Sagittarius | FBH1000209 |
| Capricorn | FBH1000210 |
| Aquarius | FBH1000211 |
| Pisces | FBH1000212 |

## Top Barat

| MONO | JUDUL |
|---|---|
| 115411530 | Don't Dream It's Over |
| 115411507 | Diary |
| 115411491 | There You'll Be |
| 115411475 | Holiday |

| POLY | JUDUL |
|---|---|
| 115410123 | Bump Bump Bump |
| 115410093 | Crawling In The Dark |
| 115410088 | Are You Gonna Be My Girl |
| 115410086 | Waiting For Tonight |

## Top Mono Indonesia

| MONO | JUDUL |
|---|---|
| 115412895 | Pernikahan Dini |
| 115412934 | Persembahan dari Hati |
| 115412910 | Mak Comblang |
| 115412901 | Kita Tidak Sedang Bercinta Lagi |
| 115412897 | Pertama |
| 115412883 | Keabadian |
| 115412880 | Nelangsa |
| 115412877 | Misteri Illahi |
| 115412878 | Mistikus Cinta |
| 115412874 | Menghitung Hari |
| 115412867 | Bunga Terakhir |

## Indonesia Ngetop!

| MONO | POLY | JUDUL |
|---|---|---|
| 115421356 | 115421392 | Gie(OST Gie) |
| 115421335 | 115421374 | Diujung Mimpi(T-Five) |
| 115410341 | 115410274 | Kasih Tak Sampai(Padi) |
| 115421618 | 115421619 | Mencari Cinta Sejati |
| 115411121 | 115411326 | Manusia Bodoh |
| 115411118 | 115411609 | Kau Auraku |
| 115421664 | 115421667 | Gemintang |
| 115411117 | 115411571 | Jujur |
| 115420941 | 115413099 | Manusia Biasa |
| 115420945 | 115413101 | Cinderella |
| 115411123 | 115413093 | Tulus |
| 115410410 | 115410216 | Januari(Glenn Fredly) |
| 115421665 | 115421669 | Katakan Dengan Cinta |
| 115421666 | 115421668 | Lagu Tentang Cinta |
| 115421616 | 115421615 | Aku Bukan Pilihan |
| 115410482 | 115410266 | Pangeran Cinta |
| 115421363 | 115421398 | Ya Ya Ya(Nina) |
| 115411109 | 115411283 | Arti Cinta |
| 115421336 | 115421375 | Cahaya Bulan(Okta) |
| 115411471 | 115410039 | Separuh Nafas |
| 115410441 | 115410282 | Rahasia Hati |
| 115410340 | 115410215 | Cindai |

## Barat Funtastic!

| MONO | POLY | JUDUL |
|---|---|---|
| 115421622 | 115421620 | FULL HOUSE OST |
| 115410514 | 115410244 | My Boo |
| 115421517 | 115421509 | Feel Good Inc |
| 115421506 | 115421484 | Don't Phunk With My Heart |
| 115411238 | 115410318 | It's Like That |
| 115410500 | 115410288 | Welcome to My Life |
| 115421556 | 115421479 | La Tortura |
| 115421532 | 115421464 | Lonely No More |
| 115410433 | 115410253 | Lose My Breath |
| 115410422 | 115421480 | Break Away |
| 115410346 | 115410290 | Right Here Waiting |
| 115411230 | 115411301 | 1,2 Steps |
| 115411526 | 115411527 | Uptown Girl |
| 115410392 | 115410210 | Yeah |
| 115421451 | 115411353 | Heaven |
| 115410397 | 115410311 | The Reason |
| 115410487 | 115410265 | Boulevard of Broken Dreams |
| 115411475 | 115413162 | Holiday |
| 115421548 | 115421504 | I Feel Good |
| 115421513 | 115421502 | My Heart Will Go On |

## Asian Hits

| MONO | POLY | JUDUL |
|---|---|---|
| 115421677 | 115421673 | But I Love You |
| 115421678 | 115421676 | Quiz |
| 115421679 | 115421682 | I Do |
| 115421680 | 115421685 | It's Raining |
| 115421681 | 115421688 | Familiar Face |
| 115421679 | 115421683 | I Do v2 |
| 115421680 | 115421686 | It's Raining v2 |
| 115421681 | 115421690 | Familiar Face v2 |
| 115421770 | 115421819 | Honey |
| 115421769 | 115421818 | Jian Xi Ai Shen |
| 115421768 | 115421816 | Liu Se Cai Hong |
| 115421766 | 115421814 | Jing Ge Jin Qu |
| 115421764 | 115421813 | Ai Hen Jian Dan |
| 115421763 | 115421810 | Yi Lu Xiang Bei (Initial D) |
| 115421761 | 115421809 | Mu Nai Yi |

## Top Poly Indonesia

| POLY | JUDUL |
|---|---|
| 115412850 | Bimbang |
| 115412838 | Biar Menjadi kenangan |
| 115412828 | Indah |
| 115412827 | Genit |
| 115412826 | Elang |
| 115412823 | Cintailah Cinta |
| 115412822 | Cinta 'kan Membawamu Kembali |
| 115412821 | Cerita Pesta |

## Java Games

| Pipex | Good Night | Euro ShootOut |
|---|---|---|
| 115421255 | 115421241 | 115421229 |

## Logo Operator

| | | |
|---|---|---|
| Pesta 115410522 | 115410009 | MUSIK 115410549 |
| POPULER 115410548 | nusantara 115410540 | Mujur 115410520 |
| Gaya Bebas 115410574 | Mobil baru 115410579 | Hari Lahir 115410535 |

## Picture Message

| | | |
|---|---|---|
| kamu & aku 115410601 | God Bless semoga cepat sembuh 115410674 | maapin dong 115410678 |
| cepetan sehat 115410654 | 115410597 | aku cinta kamu 115410600 |

## Animasi Warna

| | | |
|---|---|---|
| 115411560 | 115411545 | 115411549 |

## Wallpaper

| | | |
|---|---|---|
| 115421652 | 115420510 | 115420305 |
| 115420411 | 115420221 | 115420430 |
| 115420427 | 115420180 | 115420188 |

## True Tones

| KODE | JUDUL | KODE | JUDUL |
|---|---|---|---|
| 115413359 | Gitar Rock | 115413338 | Kentut |
| 115413349 | Gitar Klasik | 115413335 | Keledai |
| 115413346 | Mesin Uap | 115413334 | Lumba-lumba |
| 115413345 | Kambing | 115413332 | Gagak |
| 115413344 | Hujan | 115413331 | Kebelet |
| 115413343 | Burung Hantu | 115413330 | Mencret |
| 115413339 | Kodok | 115413326 | Gosok Gigi |
| 115413337 | Elang | 115413323 | Pantai |

Pastikan Layanan WAP/GPRS sudah diaktifkan pada ponsel dan operator untuk layanan Wallpaper, Polyphonic, TrueTones dan Java Games. Kami tidak bertanggung jawab atas segala kesalahan jaringan, konsumen, operator jasa telekomunikasi, atau pihak lain yang diluar pengawasan kami. Layanan dan harga dapat berubah sewaktu-waktu. *Layanan ini untuk "Anggota AstroMob Club" saja. Dengan mendaftar sebagai "ASTROMOB CLUB MEMBER" dapatkan update content terbaru melalui SMS dengan tarif dari Rp.1000. Untuk berhenti/keluar dari AstroMob Club: ketik RR OFF kirim ke 9700.

# NGOMIK YUK!

ANIMONSTER
ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA













Suka ngomik? Ikutan Lomba Ngomik Yuk! Animonster.
Selain buat uji keahlian kamu,
kamu juga bisa dapetin hadiah uang tunai loh!
Caranya gampang kok:

yu~!

1. Jumlah halaman 8-10 halaman
2. Kertas HVS ukuran A4
3. Boleh berwarna, boleh hitam putih
4. Bila ingin menggambar dengan komputer, file di-save ke dalam CD. memakai program Photoshop dengan resolusi 300 dpi, ukuran tetap A4.
5. Tema BEBAS, asal tidak menyinggung SARA [suku-agama-ras-antar golongan]
6. Tidak boleh mengandung unsur pornografi [hentai, yaoi, yuri] dan kekerasan yang eksplisit.
7. Belum pernah dimuat di media lain, baik majalah ataupun internet.
8. Bukan saduran/jiplakan dari komik lain, karya harus original. Bila ada bukti bahwa komik kalian adalah jiplakan dari komik yang sudah ada[baik dari segi cerita maupun gambar] maka akan dikenakan didiskualifikasi.
9. BUKAN doujinshi, maksudnya bukan mengambil karakter atau cerita dari komik lain yang sudah ada. Harus ORIGINAL.
10. Terbuka bagi siapa saja, termasuk bagi komikus yang sudah menerbitkan komiknya secara komersil.
11. Peserta boleh mengirimkan lebih dari 1 judul.
12. Peserta boleh perorangan ataupun kelompok [ada penulis cerita, ilustrator, dll]
13. Sertakan data karakter dan sinopsis cerita maksimum 1 halaman A4.
14. Lampirkan bio data LENGKAP [nama asli, alamat rumah, nomor telepon yang bisa dihubungi, e-mail]
15. Sertakan kupon NGOMIK YUUK! yang ada di halaman ini, lebih baik ditempelkan di amplop.
16. Kirimkan komikmu via pos atau diantar langsung ke Redaksi Animonster, Jl. Ranggamalela No. 3, Dago Bandung 40116.
17. Komik yang diterima Animonster tidak akan dikembalikan.
18. Batas waktu pengiriman tanggal 1 Desember 2005.



**Tunggu apa lagi? Buruan bikin dan kirim komik kamu!!**




NGOMIK YUK!
ANIMONSTER
kupon

# GOODDAY, MONSTERS!

Sewaktu kuliah, saya pernah mengikuti pelatihan empati di mana diadakan game simulasi. Kami dipasangkan berdua-berdua dan setiap orang harus bergantian dengan temannya dalam game ini. Satu orang matanya akan ditutup saputangan, dan yang satu lagi akan membawanya berkeliling melewati berbagai rintangan hanya dengan menuntun dan mengatakan arahnya. Satu hal yang saya pelajari dari game ini [dan memang itu tujuan game ini], bila kita menjadi pihak yang 'melihat' kita akan dengan mudah melihat bahwa di depan kita ada batu dan hanya berkata, *"Awas, ada batu di depan!"* Tapi cobalah menjadi pihak yang 'buta.' Betapa sulitnya berkeliling di medan yang tidak bisa kita lihat dan petunjuknya hanya sedikit. Kita tidak dijelaskan batu itu berapa besarnya dan kita menjadi takut jatuh. Tidak percaya? Cobalah. Kamu baru akan mengerti bila sudah mengalaminya sendiri.

Empati adalah merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Dalam pelatihan empati tersebut, saya belajar banyak tentang empati. Orang Barat punya pepatah yang pas, *"Walking on other people's shoes."*

Kadang orang tidak sadar apa yang dilakukannya pada orang lain, sampai ia merasakan orang lain berbuat sama kepadanya. Tapi itu sama saja dengan balas dendam bukan? Bukankah lebih baik kita selalu mencoba memikirkan perasaan orang lain, dan melihat dari sudut pandang orang lain, sebelum menjatuhkan penilaian atau melakukan tindakan.

Animonster pernah menerima banyak surat yang memaki-maki sebuah penerbit komik karena lama sekali dalam menerbitkan komiknya. Apakah ada yang berpikir bahwa menerbitkan komik itu harus melewati prosedur dan proses produksi tertentu? Bagaimana kalau kalianlah penerbit itu, yang sudah susah payah menngurus penerbitan komik dengan berbagai kesulitannya, masih harus dimaki-maki oleh orang yang notabene tidak tahu prosesnya dan tidak harus menghadapi kesulitan yang ada dalam proses tersebut. Tentunya akan sedih bukan?

Saya selalu memperhatikan soal kenyamanan cosplayer di event manapun, tapi malah ada yang menegur, "Buat apa sih mikirin cosplayer?" seolah itu adalah hal yang tidak berguna. Itu karena saya tahu bagaimana rasanya jadi cosplayer. Ada lagi yang menegur saya, ngapain sih mendengarkan kritikan pembaca dan capek-capek memenuhi request pembaca? Itu karena saya juga pembaca Animonster, jauh sebelum saya menjadi bagian dari Animonster. Sayangnya, selalu ada pihak-pihak yang dengan entengnya merendahkan dan tidak mempedulikan perasaan orang lain. Awalnya saya gembira meihat perkembangan J-fans yang makin populer sekarang ini, tapi berubah menjadi sedih karena mulai banyak *mistreatment* yang didapatkan oleh J-fans. Eksploitasi model baru? Setelah diskusi panjang lebar dengan berbagai J-Fans, saya makin heran karena ternyata semua awal masalahnya adalah itu tadi, kurangnya perhatian terhadap perasaan orang lain, atau kurangnya empati terhadap keadaan di luar diri kita. Nah, bagaimana kalau mulai sekarang sebelum kita menjatuhkan penilaian, kita terlebih dahulu mencoba melihat dari sudut pandang yang berbeda dari sudut pandang kita dan memahami keadaannya?

Velisha,
Untuk Bayou, yang mulai mengeyam hari-hari penuh darah dan derita. Ganbatte ne!
*"People who don't know what heaven is don't have the right to tell others to go to hell."* Yohji Kudou ~ Weiss Kreuz




VISIT OUR WEBSITE
Http://www.animonsteronline.net




ANIMONSTER
ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA

# CONTENTS


NEW ANIME
GUNPARADE ORCHESTRA 06

ON STAGE
SAMURAI CHAMPLOO 08

FRESH
FF VII ADVENT CHILDREN 22

MANGA TALK
SANZOKU-OU 30

SPECIAL ON STAGE
OTOGIZOUSHI 52

ON THE SPOTLIGHT
AIR 60

INTRO
KAGRRA 79

SPECIAL FEATURE
LIVE MAN 90


## COMMON FEATURES


JUST ASK MACHIKO 20

SING WITH ME 48

LEARN 2 TALK JAPANESE 49

J-CULTURE 50

MONSTER QUIZ 83






**EDITORIAL**
PEMIMPIN REDAKSI: Vita Elisheva Yusa REDAKTUR PELAKSANA: Aditya Rai REDAKTUR: Lily EDITOR: Asun
KONTRIBUTOR: Machiko Maeyama, Ryuu Nagareboshi, Silencio de Angel, Hikaru Community, Slasher Bird.
KORESPONDEN: Hadi Permana [Jepang]

**DESAIN**
KOORDINATOR ARTISTIK: Ipunk DESAINER: Wawan, Rudi, Dikky, Frisk, Xtina
ARTISTIK COVER: Punki ILUSTRATOR: Li Julian, Ari Somad, Zelig Kay, Bayou
WEB MASTER: Denish

**PRODUKSI**
KOORDINATOR PRODUKSI: Van Kunkels

**MARKETING & PROMOSI**
MANAJER MARKETING: Dhani Suhendra ASISTEN MANAJER MARKETING: Ira Novita
IKLAN dan PROMOSI: Wine Kriswandini, Fransiskus Silalahi, Nana PEMASANGAN IKLAN: Jeanny Victoria, Irmina Sari

**DISTRIBUSI**
MANAJER DISTRIBUSI: M. Izzan

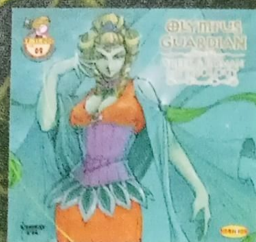
**KEUANGAN**
MANAJER KEUANGAN: Demitrius Na70

**MEGINDO TUNGGAL SEJAHTERA**
PEMIMPIN PERUSAHAAN: Wendy Chandra PRESIDEN KOMISARIS: Henry Purnomo
DIREKTUR PRODUK: Jonathan Lesmana DIREKTUR KEUANGAN: Abu Supardi
ALAMAT REDAKSI: Jl. Ranggamalela No. 3 (Dago) Bandung 40116 Tel: 022-4216657 Fax: 022-4261360
ALAMAT MARKETING & DISTRIBUSI: Surya Building, Lt. 15 Suite 1506, Jl. MH. Thamrin Kav. 9, Jakarta 10350 Telp. 021-39830998, 39830999, 70906877; Faks. 021-39830996
REKENING BANK: an. PT. Megindo Tunggal Sejahtera, ac. 016.005.1400, BCA Cabang Pasirkaliki Bandung
KRITIK & SARAN: animonster@megindo.net
LANGGANAN: pemesanan@megindo.net

PENERBIT











"OLIMPUS GUARDIAN"
VCD : @ Rp 15.000

"FUMOFFU"
VCD : @ Rp 12.500

"RAGNAROK"
VCD : @ Rp 15.000

# GET SOME GREAT ADVENTURES ON ORIGINAL VCD !

".hack//LEGEND OF THE TWILIGHT"
VCD : @ Rp 15.000

"FULL METAL PANIC"
VCD : @ Rp 12.500

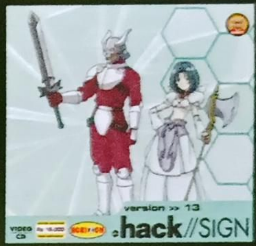
".hack//SIGN"
VCD : @ Rp 15.000



















# BIONICLE COLLECTION

BIONICLE 3
WEB OF SHADOWS




DVD : Rp 139.000
VCD : Rp 39.000

BIONICLE 2
LEGENDS OF METRU NUI




DVD : Rp 119.000
VCD : Rp 35.000

BIONICLE THE MOVIE
MASK OF LIGHT




DVD : Rp 119.000
VCD : Rp 35.000











AVAILABLE AT **VISION** : Jl. Tanah Abang II No. 63 Jakarta 10160 Telp. (021) 351-3150, Fax.: (021) 350-7650 http://www.vision.co.id E-mail: info@vision.co.id Hotline Service: (021) 3858671. **OUTLET** : HERO SUPERMARKET, TB. GRAMEDIA, TB. GUNUNG AGUNG, GIANT, HYPERMART, MATAHARI DEPT. STORE, METRO, SUPERINDO, SOGO SUPERMARKET, MACAN YAOHAN, GRIYA DEPT. STORE, MEGA MOVIES, DISCTARRA, DUTA SUARA, M STUDIO, PERDANA DISC, BEATZ, LUCKY AUDIO, TOY R US, SANGAJI, CARREFOUR, KIDS PARK, KIDS WORLD, WOM, BULLETIN MUSIK, BLOCKBUSTER, D'MUSIK, GOLDEN PRECISION, PIRAMAX MULTIMEDIA.

Setelah sukses dengan *Konjiki no Gash Bell: 101 Banme no Mamono, movie* yang diadaptasi dari *manga* karya **Makoto Raiku** yang pernah dimuat dalam majalah Shonen Sunday ini dibuat *sequel*-nya yang berjudul ***Konjiki no Gashbell!! Mecabarukan no Raishuu*** oleh Toei Animation. Movie yang disutradarai **Takuya Igarashi** ini dirilis di Jepang pada tanggal 6 Agustus 2005.

**Takamine Kiyomaru** adalah seorang cowok yang memiliki otak jenius yang bersekolah di SMP Rinkai. Karena kepintarannya, ia tidak cocok dengan anak-anak lain di kelasnya. Sebelumnya cowok yang bersifat tenang ini merasa sangat tertekan, malas, dan tak mau peduli terhadap keadaan di sekitarnya. Hingga pada suatu hari, ayahnya mengirim sebuah buku aneh berwarna merah sebagai hadiah ulang tahunnya bersama **Gash Bell**, seorang *mamono* atau anak dari *makai* [dunia setan]. Sejak saat itu kehidupannya pun berubah seketika. Tadinya Kiyomaru tidak menyadari kalau Gash adalah seorang *mamono*, sampai ia terlibat dalam suatu pertarungan antarsesama *mamono* untuk memperebutkan kedudukan sebagai raja di negeri *mamono*.

Setiap seratus tahun sekali, 100 anak *mamono* dikirim ke dunia manusia, dan tiap *mamono* harus mencari tuannya di bumi untuk melawan *mamono* lainnya sampai hanya tersisa 1 *mamono* yang bertahan, dan Gash adalah salah satu dari 100 anak Mamono yang kehilangan ingatannya. Jika Kiyomaru membuka buku merah tersebut dan membaca mantra-mantra di dalamnya, Gash bisa mengeluarkan kekuatan yang dahsyat. Selain itu, Gash juga bisa menembakkan sinar berwarna merah dari matanya jika Kiyomaru mengatakan *"Zakeru!"*. Setelah melalui banyak pertarungan, Kiyomaru telah menjadi seorang Gash's master dan mempelajari banyak hal, seperti arti dari sebuah persahabatan dan keberanian.

Pada *movie* sebelumnya yang berjudul *Konjiki no Gash Bell: 101 Banme no Mamono [Golden Gash Bell: Unlisted Demon 101]*, diceritakan selama liburan musim panas Gash dan teman-temannya pergi berpiknik ke gunung Fuji. Di sana mereka bertemu dengan seorang gadis bernama **Kotoha** yang membawa buku ilmu sihir berwarna putih. Buku itu menuliskan pesan mengenai keberadaan ibu Gash di dalam sebuah gua di hutan. Tapi saat mereka menemukan gua itu, di sana hanya ada seorang pemuda berambut pirang bernama **Wiseman**. Untuk menyelamatkan Wiseman, Gash bersama yang lainnya meneruskan perjalanannya menuju ke kedalaman gua tersebut dan menemukan pintu yang terhubung dengan dunia lain. Tak lama kemudian seorang ksatria yang disebut **Black Knight** muncul dihadapan mereka, ia mengira Gash yang mencuri buku sihir itu dan mulai menyerang mereka. Gash bersama Kiyomaru harus mencari pelaku sesungguhnya dalam waktu 24 jam, atau mereka akan terperangkap di dunia lain selamanya.

Dalam *movie* kelanjutannya, *Konjiki no Gashbell!! Mecabarukan no Raishuu [Attack of the Mechavulcan]* kali ini diceritakan Kiyomaru terlibat dalam sebuah teka-teki baru. Ketika tersadar ia telah berada di dalam sebuah istana yang terbuat dari mesin. Di sana ia bertemu dengan sesosok *mamono* yang bernama **Dr. M2**. *Mamono* itu berkata pada Kiyomaru, *"Kau harus segera jadi partnerku. Bersama-sama kita akan pergi ke suatu tempat yang mengagumkan, yaitu ke dunia mamono di masa depan."* Akankah Kiyomaru dan Gash Bell menjadi pemenang melawan mamono lainnya? Dan bisakah Gash Bell mendapatkan kembali ingatannya yang hilang dan mengungkap masa lalunya?

*Konjiki no Gashbell!! Mecabarukan no raishuu* ini didukung oleh beberapa seiyuu sama seperti *TV series*-nya seperti **Ikue Ohtani** [Chopper Tonytony - *One Piece*, Pikachu - *Pokemon*] sebagai Gash Bell, lalu ada **Takahiro Sakurai** [Cloud Strife - *Final Fantasy VII: Advent Children*, Yuri Shibuya - *Kyo Kara Maoh!*] yang memerankan Kiyomaro Takamine, sedangkan *theme song*-nya yang berjudul **Kaze o Ukete** dinyanyikan oleh **Aya Ueto**.

# Konjiki no Gashbell! Mecabarukan no Raishuu



Ingat *Gunparade March*, anime yang diangkat dari *manga* berjudul sama di tahun 2003? Sang *mangaka* **Hiroyuki Sanadura** membuat *manga* baru berjudul ***Gunparade Orchestra*** dan kini dibuat versi animenya juga. Meski berhubungan dengan judul sebelumnya, *Gunparade Orchestra* ini punya cerita yang sama sekali baru dan muncul tokoh-tokoh baru pula. Dikerjakan oleh sutradara **Toshiya Shinohara** [*Fushigi Yuugi, Samurai Deeper Kyo*], dibantu oleh **Kazuhiko Tamura** yang menangani *character design*-nya di mana anime ini menjadi debut bagi Kazuhiko. Sedangkan *mecha design*-nya ditangani oleh **Hiroshi Ogawa** [*Great Dangaioh, Macross 7*]. Kali ini dalam *Gunparade Orchestra* ceritanya terdiri dari 3 bagian yang terbagi menjadi 24 episode, di mana tiap unit pasukan memiliki karakter utama dengan tugasnya masing-masing.

Diceritakan di sebuah dunia, peperangan telah menjadi hal yang biasa. Sekelompok pasukan elit yang disebut **Pasukan 108** yang di antara anggotanya ada **Sara Ishida** yang berasal dari Tokyo, lalu **Kou Kojima** dan **Noeru Sugawara** yang menjadi pilot *mecha*, dan **Saika Murata**. Tanpa alasan dan tujuan yang jelas, mereka terus-menerus memburu mahluk-mahluk jahat yang disebut **Genjuu**. Sosok para cowok dan cewek yang berperang melawan Genjuu itu dikenal sebagai **Gunparade March**. Setelah beberapa lama, kelanjutan dari penantian yang diharapkan, akhirnya sosok mereka muncul juga. Anime ini bertemakan tentang "percaya pada hari esok" dan kekocakan yang terjadi setiap hari sebenarnya adalah sesuatu yang tak bisa ditukar dengan apapun. Itulah yang hal-hal yang ingin dilakukan oleh para karakter remaja dalam *Gunparade Orchestra* seperti yang diungkapkan oleh sutradara Toshiya Shinohara.

Di daerah Aomori yang bersalju, mereka mengambil alih sebuah pos baru yang menderita kerusakan akibat serangan dari salah satu Genjuu di bumi. Karena hanya memiliki peralatan dan kendaraan lebih sedikit dari pasukan lainnya, gerak laju Pasukan 108 pun lebih terbatas dari pasukan lainnya yang bertugas di lautan. Selain itu, mereka yang sebagian besar cewek, adalah pasukan yang tidak begitu diandalkan. Bahkan di medan perang mereka dianggap sebagai pasukan cadangan, dan hanya diperlukan jika pasukan inti yang berpusat di Hokkaido mengalami kegagalan. Para anggota Pasukan 108 digambarkan sebagai pasukan yang belum pernah mengetahui kenyataan yang sesungguhnya terjadi di medan perang.

Di lain tempat, para Genjuu mengalami kesulitan melawan pasukan dari Kyushu, lalu mereka berniat melawan pasukan yang kekuatan dan pertahanannya lebih lemah. Maka para Genju kemudian menyerang Pasukan 108. Anggota pasukan 108 yang berharap bisa pulang kembali ke rumah masing-masing pada musim semi mendatang, terpaksa harus terlibat dengan peperangan yang sesungguhnya.

*Gunparade Orchestra* diramaikan oleh para *seiyuu* seperti **Megumi Toyoguchi** [Mimiru - *.hack//SIGN*, Miriallia Hawke - *Gundam Seed Destiny*] sebagai Sara Ishida, lalu ada juga **Hirofumi Nojima** [Boogie-kun - *Karin*, Mamoru Torigai - *RahXephon*] yang memerankan Kou Kojima. Sedangkan karakter Noeru Sugawara disuarakan oleh **Saeko Chiba** [Azmaria Hendric - *Chrono Crusade*, Ai Hasebe - *Noein Mou Hitori no Kimi e*], dan **Sakiko Tamagawa** [Tachikoma - *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, Airi Masaki - *Tenchi Muyo! Ryo-Ohki OAV 3*] sebagai Saika Murata.

Diproduksi oleh **Brains Base** dan **Bandai Visual**, *Gunparade Orchestra* yang *original creator*-nya berasal dari **Sony Computer Entertainment** ditayangkan oleh TV Asahi pada tanggal 4 Oktober 2005 mendatang dengan *opening song* berjudul ***Faze to Love*** yang dinyanyikan oleh **Miyuki Hashimoto**.





# GUNPARADE ORCHESTRA

*Samurai*? Kuno ah. Wah, memang sih *samurai* itu berawal dari zaman Heian di Jepang sekitar tahun 700-an, tapi ngga kuno kok. Buktinya ada di ***Samurai Champloo***. Apa jadinya kalau zaman *samurai* tahun 1600-an dipadukan dengan budaya *punk* dan *hip hop* masa kini? Ide di kepala sang sutradara **Shinichiro Watanabe** ini sudah muncul sejak ia masih menyutradarai anime *Cowboy Bebop* yang sangat beken. Fans *Bebop* awalnya ragu, dari *Cowboy Bebop* yang futuristik dan sangat kental nuansa *western*, apakah Watanabe bisa beralih ke tema *samurai* di era Tokugawa? Bila dalam *Bebop* Watanabe memasukkan unsur musik *jazz*, kali ini ia mencoba musik *hip hop*. Hasilnya, anime *samurai* yang detail gambarnya sangat "kuno" tapi juga sangat "modern." Kisah *Champloo* berfokus pada tiga tokoh saja: **Mugen**, **Jin** dan **Fuu**; yang melakukan perjalanan mencari *samurai* yang wangi bunga matahari. Setiap episodenya kadang tidak berkesinambungan dan merupakan cerita-cerita lepas dengan banyak karakter yang cuma nongol sebentar, yang bahkan ngga nyambung dengan inti cerita *Champloo* sama sekali. Maklum lah, kreatornya punya ide-ide *jayuz*, jadi jangan dimasukkan ke hati dan ngga usah berkerut kening. *Champloo* lebih baik dinikmati kelezatannya, dibandingkan diceritakan. Jadi review ini lebih memfokuskan kepada detail-detail yang sudah susah-susah ditambahkan ke dalam ramuan *Champloo* oleh Watanabe. Karena kecepatan alur ceritanya, mungkin kamu melewatkannya saat menonton.

## CHAMPLOO ROAD TRIP

Berlatar era Tokugawa kira-kira 60 tahun sesudah usai masa perang saudara yang meradang di seluruh Jepang selama *Sengoku Jidai* yang ditutup oleh perang besar Sekigahara. Pada masa itu *samurai* masih bekerja pada *shogun* atau berada dalam kelompok *dojo* aliran [jurus] tertentu. *Samurai* yang tidak memiliki *shogun* sering disebut sebagai *ronin* [*samurai* tak bertuan] dan mengembara atau bekerja serabutan. Di masa inilah ketiga jagoan kita hidup dan nasibnya saling bertautan, meski tak satupun saling menyukai pada awalnya.

Fuu adalah gadis muda yang bekerja sebagai pelayan di kedai teh. Suatu hari ia kedatangan tamu putra *daikan* [kepala desa] yang dengan sombong . Saat itu masuk seorang cowok berpedang yang datang cuma minta air. Fuu sebal dan menganggap cowok itu pasti cuma mencari makan gratis tanpa mampu membayar. Tahu-tahu cowok itu mengajukan penawaran, Fuu memberinya 50 *dango* [kue khas Jepang] dan ia akan membereskan putra *daikan* yang berlaku seenaknya di kedai itu. Fuu menolak mentah-mentah, tapi sialnya ia malah terpeleset dan menumpahkan teh ke kepala putra *daikan*. Pengawalnya yang bernama Ryuujiro murka dan hendak memotong jari-jari Fuu. Dalam keadaan terjepit, terpaksalah Fuu setuju dengan penawaran cowok tadi dan menawarkan 100 *dango*. Langsung cowok itu bertindak dan dengan mudah menebas tangan Ryuujiro. Putra *daikan* itu mengancam akan memanggil pengawal ayahnya yang terkenal sebagai kelompok *samurai* hebat Yagyuu, tapi cowok itu tidak takut dan malah menyuruh orang memanggil pasukan Yagyuu itu. Di saat yang sama, pengawal yang diharapkan untuk menolong itu justru sudah dihabisi oleh seorang *samurai* yang membela seorang penduduk desa yang dipaksa membayar hutang pada sang *daikan*. Kebetulan *samurai* itu mampir ke kedai dan langsung dikira sebagai *samurai* Yagyuu sehingga ia terlibat perkelahian dengan cowok yang menantangnya. Di tengah pertempuran itu Ryuujiro datang kembali dan membakar kedai.

Dua orang yang bertarung tadi ternyata bernama Jin dan Mugen. Mereka ditangkap oleh *daikan* karena putranya tewas dalam kebakaran di kedai tersebut. Mereka diancam hukuman mati. Fuu mendatangi penjara dan menawarkan bantuan untuk membebaskan mereka dari penjara asalkan mereka mau berjanji membantunya mencari *samurai* yang wangi bunga matahari. Sayang usahanya gagal. Keesokan sorenya, dengan akal cerdik Fuu berhasil membantu kedua orang itu meloloskan diri dari hukuman mati. Dikejar anak buah *daikan*, mereka pontang-panting ke luar kota. Tapi sebelum lari lebih jauh, Fuu menagih hutang budinya pada kedua orang yang baru diselamatkan itu karena mereka lebih berminat untuk uji kekuatan dengan saling membunuh. Akhirnya Fuu melempar koin untuk memutuskan. Bila Fuu menang, maka mereka berdua harus menemaninya mencari *samurai* yang wangi bunga matahari. Tapi kalau Fuu kalah, mereka bebas melakukan apapun yang mereka mau. Koin yang dilempar jatuh tepat di dahi Fuu dan mereka keburu dikejar oleh pasukan *daikan*. Fuu hanya berteriak bahwa dia menang dan dimulailah perjalanan ketiga jagoan kita ini…

Mencari *samurai* yang wangi seperti bunga matahari sangat sulit, apalagi tidak ada petunjuk yang jelas. Ada fotonya ngga? Memangnya wangi bunga matahari itu seperti apa sih? Jin dan Mugen memberondong Fuu dengan berbagai pertanyaan. Tapi petunjuk yang dimiliki Fuu hanyalah gantungan pada *tanto*-nya, pedang pendek yang sarungnya dicat pink dan diberi gantungan layaknya gantungan HP masa kini. Gantungan mungil berbentuk tengkorak itu diperlihatkan kepada **Isaac Kitching**, gubernur jenderal VOC Belanda yang ngotot menyamar menjadi orang Jepang, padahal keliatan banget bulenya. Isaac bertemu Jin, Fuu dan Mugen di acara *lomba all-you-can-eat* di Edo yang dimenangkan oleh Isaac, yang lalu meminta ketiganya menjadi tour *guide*-nya keliling Edo. Menurut Isaac, sebaiknya Fuu jangan memperlihatkan tengkorak itu kepada orang lain. Ia juga menyuruh Fuu pergi ke Nagasaki untuk mencari *samurai* bunga matahari itu.

Berbekal petunjuk itu, perjalanan mereka mulai



mempunyai arah. Tapi Nagasaki cukup jauh dari Edo, dan di perjalanan mereka banyak menemui kejadian menarik dan orang-orang yang menghalangi mereka. Petunjuk keberadaan *samurai* bunga matahari makin jelas ketika mereka bertemu dengan **Yuri**, gadis yang menganut agama Kristen. Waktu itu agama Kristen yang dibawa oleh bangsa Barat adalah hal terlarang di Jepang. Umat Kristiani beribadah secara diam-diam. Tapi umat di daerah itu dimanfaatkan oleh orang yangn mengaku-ngaku sebagai **Xavier III**, cucu dari Francois Xavier, misionaris yang memperkenalkan agama Kristen di Jepang; padahal ia hanya ingin mengumpulkan harta dan memakai tenaga penduduk untuk membuat senjata ilegal. Xavier yang berbulu mata lentik ini ternyata adalah orang Jepang yang menjadi pendeta palsu. Setelah terbongkar penyamarannya, ia ditangkap. Yuri yang melihat gantungan tengkorak milik Fuu dan mengenalinya sebagai benda penting bagi *kakure kirishitan* [penganut Kristen secara rahasia] di Pulau Itsuki dekat Nagasaki. Bahkan Yuri mengatakan bahwa ia kenal dengan *samurai* bunga matahari yang dimaksud oleh Fuu, yaitu orang yang bernama **Kazumi Seizou**, yang dulu kenal dekat dengan ayah Yuri, sebelum Yuri meninggalkan Pulau Itsuki. Petunjuk semakin jelas. Jin dan Mugen pun akhirnya tahu bahwa *samurai* bunga matahari ini adalah orang yang penting bagi Fuu dan gadis itu mencarinya karena dendam...



HOMEBOYZ vs COOL CHIC

# JIN

Mugen says to Jin: *I won't die before I kill you.*

*Samurai* bertubuh kurus jangkung ini berkelana sejak meninggalkan *dojo*-nya, *Mujuushinken dojo*. Yang membuatnya meninggalkan kehidupannya sebagai *samurai* berkelas adalah gurunya yang tewas di tangannya. Murid yang membunuh gurunya tidak termaafkan sehingga murid-murid *dojo* yang tersisa bertekad untuk membunuh Jin sebagai hukuman. Berita tentang ia membunuh sang guru, Mariya Enshiro yang hebat, juga menyebar dan membuatnya ditakuti.

Meski tidak diceritakan, bisa dilihat bahwa Jin terpelajar dan sering mengutip ajaran Budha saat mengomentari suatu kejadian. Ia juga memakai *kimono* dengan lambang keluarga di punggungnya dan belajar di *dojo*. Suaranya halus dan tutur katanya sopan. Ke mana-mana Jin menyandang *daisho*, yaitu 2 bilah *katana*.

Meski tampak tidak menakutkan, Jin sangat kuat dengan jurus yang mematikan. Karena mampu membunuh gurunya sendiri, ia ditakuti dan menjadi legenda. Ia dikejar-kejar oleh pihak yang dulu membuatnya membunuh sang guru yang dihormatinya. Karena pembawaannya yang kalem, Fuu sering kesal pada Jin yang hanya menjawab "aah" atau "hmmm" pada semua pertanyaan Fuu. Jin bersifat protektif pada kaum yang lebih lemah. Ia tak sampai hati membiarkan Shino, cewek bersuami yang dijual ke rumah bordil, terkurung di sana. Jin jatuh hati padanya dan mengeluarkannya dari rumah bordil. Meski selalu siap melindungi cewek yang lemah, Jin punya insting yang tajam dan tidak mudah tertipu cewek seperti halnya Mugen.

Oh, belum disebutkan yah kalau Jin memakai kacamata? Kacamata memang sudah ada di zaman itu, tapi untuk tahun 1670-an, bentuk kacamata Jin terlalu *stylish* dan modern seperti kacamata model sekarang. Kacamatanya pernah digadaikan untuk membayar biaya penginapan dan makan mereka bertiga.

Umur: 20 tahun

Senjata: *daisho*

Hobi: berdiam diri

Kelemahan: tidak bisa diam diri melihat cewek dalam kesulitan

Kekuatan: teknik dan jurus berpedangnya cepat dan akurat meski gerakannya tidak seheboh Mugen

*Seiyuu*: Ginpei Sato [Turks - *FF VII Last Order*]





# MUGEN

Jin says about Mugen: *Bakamono da* [idiot].

Cowok ini tampak agak asing terutama dari bentuk pedang dan gaya pakaiannya. Mugen lahir di Pulau Ryuukyuu [daerah Okinawa], yang waktu itu adalah pulau kecil yang lebih dekat ke daratan China daripada Jepang dan tidak terjamah oleh penguasa Jepang. Ia punya sahabat sejak kecil yang bernama Kozha dan [orang yang dianggap sebagai] kakak laki-lakinya, Mukuro, yang masih menjadi bajak laut. Penduduk Ryuukyuu hidup dari membajak kapal laut yang lewat di perairan mereka. Tapi Mugen sudah meninggalkan itu semua dan memilih jadi pengembara tanpa tujuan.

Gaya bertarungnya sangat cepat dan luwes. Ia mengandalkan kecepatan refleksnya dan melakukan banyak gerakan yang tidak bisa diduga lawan. Mugen selalu membawa sebilah pedang dan memakai *geta* bersol metal. Meski memakai kelom, Mugen tetap bisa bergerak lincah dan cepat. Mugen adalah tipe cowok yang doyan cewek cantik, tapi tetap mendahulukan makanan daripada cewek. Logat bicaranya kasar dan cuek. Cowok yang cepat panasan ini kelihatannya hanya mementingkan diri sendiri, tapi ia mau saja memenuhi janji menemani Fuu mencari *samurai* yang wangi bunga matahari, walau dengan alasan ingin membunuh Jin setelah perjalanan mereka usai.

Mugen tidak bisa membaca dan menulis, tapi saat berada di Aki/Hiroshima ia diajari membaca oleh seorang *sensei* bernama Bundai. Begitu bisa membaca dan menulis, ia langsung menulisi setiap benda dengan nama pemiliknya, termasuk baju Fuu dan Jin, bahkan perut Momo-san, peliharaan Fuu. Mugen paling tidak suka diperintah-perintah. Kalau sudah diperintah secara kasar, ia justru akan melakukan yang sebaliknya.

Meski sepanjang perjalanan Mugen selalu berurusan dengan wanita-wanita cantik, tapi tak satu pun yang sukses digaet olehnya, soalnya kebanyakan justru wanita-wanita itu lebih pintar dan malah menipunya. Salah satunya adalah Budou Kiba, cewek cantik bersuami yang menjebaknya demi uang. Mugen berkata, mereka bertiga dipermainkan nasib hingga selalu ketemu lagi meski sudah berpisah. Walaupun Mugen sudah menuntaskan masa lalunya di episode *Misguided Miscreants*, pihak yang dikalahkan olehnya menyimpan dendam dan mengikutinya terus dan tak akan berhenti hingga Mugen mati di tangannya.

Umur: 19 tahun

Hobi: cewek, makan, tidur, berkelahi

Senjata: pedang

Kelemahan: tidak bisa membaca [awalnya]

Kekuatan: gerakan cepat dan luwes

*Seiyuu*: Kazuya Nakai [Karasu - *Noein Mou Hitori no kimi e*, Tres Iqus - *Trinity Blood*]

# FUU

Fuu says on Jin & Mugen: *baka no yojimbo!* [stupid bodyguards]

Gadis lincah ini selalu tampak optimis dan menatap dunia dengan pandangan cerah ceria. Sejak ditinggal mati oleh ibunya, Fuu bertekad untuk mencari *samurai* yang wangi bunga matahari, berbekal gantungan pedang pendeknya yang menjadi satu-satunya petunjuk akan *samurai* misterius itu. Ia berhasil memaksa Jin dan Mugen untuk menemaninya, dan sejak itu mereka selalu bepergian bersama-sama. Fuu menuliskan kisah perjalanannya itu dalam sebuah *diary*, yang diam-diam dibaca oleh Jin dan Mugen ketika Fuu sedang mandi. Tapi Fuu sudah menduga hal itu dan mengejek mereka "*baka*" dalam *posting dairy*-nya itu.

Fuu punya nafsu makan yang besar, terlalu besar malah untuk cewek semungil Fuu. Hal itu baru berguna ketika mereka terkecoh untuk ikut lomba makan sepuasnya tapi harus menyerahkan *samurai* Jin, pedang Mugen dan pedang pendek Fuu. Untuk mendapatkannya kembali, salah satu dari mereka harus menang. Fuu yang disebut "perutnya terhubung dengan luar angkasa" itu terus makan hingga beradu dengan 1 orang lagi. Tiba-tiba ada lalat yang mengganggunya dan ia menepukkan kedua tangannya untuk menangkap lalat itu, dan ia dinyatakan kalah karena menepukkan tangan bisa berarti "*Gochisousama*" yang menandakan bahwa peserta menyerah dan berhenti makan.

Bila sudah makan banyak, tubuh Fuu tahu-tahu menjadi gendut dan suaranya aneh karena kedua pipinya yang tembam. Tapi tak lama, ia pasti sudah mengurus lagi dan masih kuat untuk makan lagi. *"Selalu ada tempat untuk makanan gratis,"* begitu prinsipnya.

Meski tidak punya kemampuan bertarung, Fuu kadang cerdik juga meski lebih banyak ketiban sial, seperti dicopet, dipaksa menjadi wanita penghibur, dan diejek Mugen karena tubuhnya yang tidak seksi. Tapi Fuu tetap *pede* dan menyebut dirinya sendiri sebagai cewek cantik dan *cute*. Sedangkan Mugen berpendapat Fuu tidak cantik dan cerewet.

Umur: 16 tahun
Senjata: Momo-*san*
Hobi: makan, mengoceh panjang lebar
Kelemahan: selalu diculik atau dijadikan sandera
Kekuatan: tidak mudah menyerah, kuat makan
*Seiyuu*: Ayako Kawasumi [Aoi Sakuraba - *Ai Yori Aoshi*, Matsuri Sakuragi - *Ichigo Mashimaro*]

## GUEST STARS

### Momo-san



Binatang berjenis tupai terbang Jepang ini terlhat *kawaii* dan manis. Ia tinggal di balik *kimono* Fuu dan hanya keluar kalau diperlukan. Momo-*san* sudah banyak membantu Fuu misalnya ketika dipukul orang jahat, mendorong kartu di tempat judi sehingga mereka menang taruhan atau mengantarkan pesan kepada Jin dan Mugen ketika Fuu diculik. Fuu sempat *ge-er* ketika ada 2 cowok yang begitu melihat dirinya langsung jatuh hati dan bertaruh untuk mendapatkannya, padahal yang dimaksud oleh cowok-cowok itu adalah Momo-san yang sedang bertengger di bahunya.

### Yatsuha



*Ninja* cewek ini cukup jago dan lincah. Bertemu Mugen ketika ia sedang menyamar menjadi wanita penghibur di rumah bordil yang dicurigai sebagai tempat pembuatan uang palsu. Ia kesulitan menghadapi Mugen yang harus dilayaninya, karena Mugen tidak mudah untuk dirobohkan. Mugen malah senang melihat cewek cantik tapi kuat, dan makin mengejar-ngejarnya. Bukannya melayani Mugen, Yatsuha malah memecahkan keramik di kepala Mugen hingga dia benjol besar!

*Seiyuu*: Noriko Hidaka [Kikyou - *Inu Yasha*, Akane Tendou - *Ranma 1/2*]

### Sara



Wanita buta ini adalah seorang *goze*, yaitu penyanyi buta yang berkeliling memaikan *samishen* sambil bernyanyi. Sara mengajak Mugen, Jin dan Fuu untuk bepergian bersama, dan mereka beruntung karena biaya penginapan dan makan ditanggung Sara. Sara mengaku punya anak yang tidak boleh dirawat olehnya, dan ia meminta Fuu merelakan salah satu pengawalnya itu untuk menemaninya bertemu dengan anaknya. Fuu tidak suka dengan ide berpisah dari Jin dan Mugen, tapi ia tidak tega pada Sara yang buta. Akhirnya Fuu memilih Jin untuk menemani Sara yang langsung disanggupi oleh Jin. Fuu sedih karena Jin dengan cepat menyetujui tanpa pikir-pikir lagi, padahal mereka sudah bersama-sama sekian lama. Fuu tidak tahu bahwa Jin merasakan sesuatu yang aneh pada diri Sara, dan justru melindungi Fuu dari bahaya...

*Seiyuu*: Sakiko Tamagawa [Ayako Kadowaki - *Mirage of Blaze*, Tachikoma - *Ghost in the Shell Stand Alone Complex*]

### Sakami "Nokogiri" Manzou



Detektif ini gemar menjadi polisi rahasia, sekaligus jadi narator di *Champloo*. Ia membantu menangkap Hishikawa Moronobu, pelukis *ukiyo-e* yang melukis gadis-gadis tapi untuk dijual sebagai budak. Ia juga nongol lagi ketika datang pasukan Amerika di Nagasaki yang menantang penduduk main *baseball*. Detektif bertubuh besar ini kadang kebanyakan gaya saja. Meski pasang tampang garang, ia lebih sering ketimpa sial.

*Seiyuu*: Unshou Ishizuka [Jet Black - *Cowboy Bebop*]

## MIX ,N MATCH

Arti dari kata *Champloo* itu apa sih? Menurut **Kaeko Sakamoto**, salah satu produser *Champloo*, kata "*champloo*" berasal dari Okinawa, yang artinya adalah 'campuran.' Oleh orang Okinawa, kata ini dipakai untuk menyebut campuran [resep] masakan. Misalnya Goya Champloo atau Tahu Champloo, campuran di sini maksudnya adalah sesuatu dicampur dengan hal lain, tapi itu tidak biasa dilakukan [karena tidak terpikir], namun akan menghasilkan sesuatu masakan baru yang enak. Jadi dalam anime *Samurai Champloo*, ada campuran antara unsur kuno dan unsur modern. Tapi hasilnya tetap bagus.

*Samurai Champloo* unik karena berhasil memadukan unsur kuno dan modern dengan gaya *nyeleneh* tapi lucu. Para pencipta *Champloo* berpesan pada fans, unsur sejarah dalam Champloo memang melenceng, tapi mereka tidak peduli apa yang dipikirkan penonton. Semelenceng apa sih? Tambahan lagi, banyak sekali detail-detail yang "tidak pada tempatnya" yang kalau kamu cukup jeli untuk menangkapnya dalam anime, kamu akan tertawa karena parodinya.

**Japlish**

Banyak kata-kata yang digunakan dalam dialog *Samurai Champloo* adalah kata-kata bahasa Inggris, seperti "*Bye-bye*", "*Top class*", "*Big*", "*hello honey*", dan banyak lagi, seperti layaknya percakapan masa kini. Pada tahun 1675, Jepang belum terlalu membuka diri dengan pihak Barat, jadi penggunaan kata-kata bahasa Inggris hampir mustahil dilakukan dalam percakapan sehari-hari.

**Hip hop**



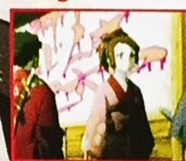
Unsur musik *hip hop* tidak hanya digunakan sebagai ilustrasi musik *Champloo*, tetapi juga dalam beberapa adegan dalam animenya. Seperti ketiga pengawal Nagamitsu, cowok *playboy* di kota yang dikunjungi Jin, Mugen dan Fuu; yang membuat musik dengan mulut mereka ala para *rapper* Barat, untuk mengiringi Nagamitsu yang sedang mempromosikan dirinya sebagai orang yang akan menjadi '*big*'. Lalu tiga orang yang bertemu dengan Jin, Mugen, dan Fuu di tengah jalan yang meng"gosip"kan tentang Yoshitsune, mereka melakukannya dengan gaya nge-*rap* dan membawa kotak kayu yang mirip dengan radio stereo *beatbox*.

**Style**



Beberapa *style* dalam anime ini memang tidak tepat zaman, mulai dari kacamata Jin dan kacamata yang dipakai Kagemaru dalam episode *Baseball Blues*. Lalu kuku Fuu yang dicat dan dihiasi ornamen layaknya remaja cewek Jepang sekarang. Rambut putra *daikan* di episode pertama juga dicat pirang sebagian. *Biwa* [alat musik tradisional mirip gitar] milik Shige di episode *Cosmic Collisions* juga dihiasi ornamen *rock star* yang *trendy*.

**Things from the future**



Selain *style* yang berasal dari masa sekarang, dalam Champloo juga banyak ditemui hal-hal yang seharusnya belum ada. Seperti pistol yang belum dikenal di Jepang pada masa itu; lampu yang sangat terang dan banyak padahal lampu gas saja belum ditemukan. Lalu ada boneka *teddy bear* yang baru dikenal mulai tahun 1880 serta *grafitti* [coretan bergaya di dinding] yang menjadi bagian dari budaya pop sejak tahun 1980-an.





Satu hal lagi yang melenceng adalah datangnya orang Amerika Serikat di episode *Baseball Blues*. Tidak hanya jenis olah raga *baseball* baru ditemukan oleh Alexander Joy Cartwright di tahun 1845 di New York, tapi bahkan pada setting waktu di Champloo, negara Amerika Serikat saja belum terbentuk!

## REAL vs FANTASY

Meski pun banyak sekali unsur yang melenceng dari sejarah, tetapi banyak referensi yang mempengaruhi Samurai Champloo dan itu benar-benar ada. Berikut ini adalah referensi seperti tokoh, buku, film, dan pulau yang dipakai oleh para kreator Champloo dalam meramu kisah animenya.

**Muujushinken Dojo**

*Dojo* tempat Jin berasal ini dulu benar-benar ada di Jepang. *Muujushin kenjutsu* adalah teknik *shimpo kenjutsu* yang dibentuk oleh **Sekiun Harigaya** sekitar tahun 1640. Setelah Harigaya, *dojo* itu dipimpin oleh **Ichiun Odagiri**. Terakhir *dojo* tersebut dipimpin oleh **Mariya Enshiro** sampai akhirnya *dojo* itu berhenti dan menghilang dari sejarah di tahun 1675. Di sinilah para kreator *Champloo* memakai tokoh Jin sebagai murid yang membunuh gurunya, Mariya, dan menyebabkan *dojo* itu tutup. Dalam cerita, Jin adalah murid Mariya yang terhebat dan akan diangkat menjadi penerus Muujushin dojo. Apa alasan Jin membunuh gurunya? Jawabannya akan kalian temukan di babak akhir *Champloo*.

**Katsu Shintarou** [tokoh]



[aktor dalam film *Zatouichi Monogatari*, *Ore Katsu Shintarou-Jinsei wa Mawaru Film no youni*, *Yoru o Utau+8*] Seperti dalam *interview*, Watanabe mengaku kalau aktor Katsu Shintarou memberi pengaruh besar pada anime *Champloo*. Katsu lahir pada bulan November 1931 sebagai putera kedua dari seorang guru nyanyi dengan musik kecapi Jepang di Kineya Katsu Douji. Debutnya sebagai aktor lewat film *Hana no Byakkotai* saat usianya 23 tahun. Ia semakin dikenal lewat

Katsu meninggal di usia 65 tahun karena terserang kanker kerongkongan.

**Kouno Yoshinori** [tokoh]
Seorang peneliti teknik bela diri kuno Jepang. Ia menerbitkan sebuah buku berjudul *Ken no Seishinshi* pada tahun 1991. Jurus pedang *Mujuushin* yang dikuasai Jin, serta gurunya Mariya Enshirou yang ditulis dalam buku tersebut dimunculkan dalam anime *Champloo*.

**Kozure Ookami series** [film]
Sebuah drama seri yang diperankan oleh Wakayama Fukusaburou. Drama ini dibuat sebanyak 6 seri, mulai dari "*Ko o Kashi Udekashi Tsukamatsuru*" pada tahun 1972 hingga "*Jigoku e Iku Zo! Daigoro*" pada tahun 1973. Tokoh utama Itto Ogami pada *Kozure Ookami series* digambarkan main ski sambil menyelinap masuk ke dalam markas suku Tsuchigumo.

**Goyoukiba** [film]
Film ini diadaptasikan dari *manga* karya Koike Kazuo yang juga pengarang *Kozure Ookami*. *Theme song* film ini bernuansa *hip hop* berjudul *Goyoukiba~Kiba no theme~* dinyanyikan Mops, namun tahun 2003 lagu tersebut diproduseri Dev Large.

**Kogarashi Monjirou** [film]
*Kogarashi Monjirou* adalah sebuah serial TV yang diangkat dari sebuah novel karya




Sasazawa Saho. Drama yang disutradarai Kon Ichikawa ini mengisahkan tokoh Monjirou yang melakukan pengembaraan dan bertemu dengan bermacam-macam kehidupan manusia.

**Akuma no Ikenie** [film]



Sebuah film horor tahun 70-an berjudul asli *The Texas Chainsaw Massacre* yang disutradarai oleh Tobe Hooper. Daripada hal yang "menakutkan", film ini lebih banyak adegan yang "tidak mengenakan perasaan", misalnya pada episode 22 atau pada episode 24-26 yang menampilkan 3 kakak beradik leather face family.

**Zombie Dawn of the Dead** [film]




Film horor Amerika karya George A Romero yang menampilkan adegan zombie dan *vodoo*. Bagi sebagian orang, film ini mirip dengan film *Akuma no Ikenie* dan episode *Cosmic Collisions*.

**Stranger Than Paradise** [film]

Tiga orang tokoh utama film ini yang melakukan perjalanan hingga menuju Florida mirip dengan persahabatan Fuu, Jin, dan Mugen yang tidak terpisahkan.

**Kudawara Bunta** [tokoh]



Aktor kelahiran tahun 1933. Setelah keluar dari kuliahnya, ia memulai debutnya sebagai bintang film. Kemunculannya antara lain dalam beberapa film produksi Toei, seperti *Jingi Naki Tatakai*, *Mushiro no Kyoudai*, dan *Taiyou o Nusunda Otoko* sebagai karakter bertemperamen tinggi yang mudah marah. Ia dipersonifikasikan sebagai Bundai di episode *War of*

**Shiota Kozo** [tokoh]



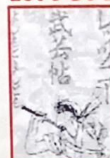
Sebagai seorang ahli *aikidou*, sosok kelahiran 1915 ini pernah menjadi anggota kepolisian metropolitan yang menangani kerusuhan. Dengan tinggi badannya yang kurang dari 160 cm, ia mampu meloncat terbang. *Champloo* mengambil ide dari jilid 10 buku panduan *Aikidou Shugyou* yang ditulis Shiota.

**Chi Daruma Kenpo.Onorera ni Tsugu** [komik]



*Manga* terbitan tahun 1962 ini kisahnya cukup keras dengan terus menerus menampilkan adegan pertarungan, karena itu pernah dianggap sebagai *manga* bermasalah. Sejak perilisannya, *manga* ini dilarang terbit selama lebih dari 40 tahun, namun pada tahun 2004 *manga* ini sudah boleh beredar lagi.

**Let's Go Bugeijou** [komik]



Komik ini adalah karya dari sahabat Watanabe. Di sini dikisahkan tokoh utama yang mengeluarkan jurus aneh berupa senjata yang dapat terbang.

**Astro Kyuudan** [komik]



*Manga* spektakuler terbitan tahun 1972 ini bercerita mengenai *baseball*. *Manga* ini menarik perhatian para murid sekolah menengah, termasuk

**Yankee no Ikizama** [tokoh]



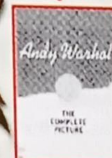

[*Fuyohin Ore wa Kiseihin Janai!* karya Ukaji Takashi, *Shou Hiku*, karya Shou Aikawa, Nari Agari *How to be BIG* karya Yazawa Eikichi]. Kalau penonton *Champloo* membaca ketiga karya ini, maka akan teringat dengan sosok Mugen yang suka seenaknya sendiri.

**Futura** [artis]



Pada era 70-an, mereka memulai kegiatan sebagai *grafitty artist* di New York. Futura memberikan pengaruh yang cukup besar pada *street culture* di Jepang. Sebelum anime *Champloo* ditayangkan, Futura pernah diputar sekali sebagai iklan.

**Andy Warhol** [artis]




Artis yang muncul pada era 60-an. Pada episode *War of Words*, muncul tokoh Andou Uohori, yang diperkirakan dikopi dari nama artis Andy Warhol.

**Snakeman Show** [CD]

Sebuah album dari grup beranggotakan 3 personil [seorang produser, DJ, dan aktor]. Musik dalam album ini bertema radikal dengan selipan humor. Bila mendengar musik ini













maka pasti akan teringat dengan bagian akhir episode Beatbox Bandits.

**Miyakojima** [pulau]



Pulau Miyako terletak 330 km dari arah barat daya Okinawa. Pulau ini dikelilingi pantai yang indah dan ditumbuhi tanaman tropikal. Jumlah penduduk di pulau ini berjumlah 50 ribu orang. Pada episode Misguided Miscreants, Pulau Miyako ditampilkan saat adegan munculnya *shinigami* yang hampir menjemput Mugen yang sekarat. Dikisahkan juga tempat kelahiran Mugen di sebuah pulau di Okinawa, mungkinkah itu Pulau Miyako?

## THE DJ IS IN THE HOUSE

Otak di balik semua ramuan *Champloo* adalah Shinichiro Watanabe. Sutradara nyentrik ini pernah beken dengan *Cowboy Bebop* yang juga punya cita rasa yang unik. Mungkin karena nuansa *western* dalam *Bebop*, anime ini sangat digemari di Amerika Serikat dan Watanabe dikagumi di sana. Hal ini membuat Watanabe terlibat dalam salah satu animasi di film *Animatrix* yang dirilis sehubungan dengan film Hollywood, trilogi *The Matrix*. Ia turut serta dalam animasi *Detective Story* dan *Kid's Story* bersama Studio 4°C. Watanabe juga pernah menjadi asisten sutradara dan menangani *story board Macross Plus, Escaflowne* dan *Gundam Wing*; menyutradarai anime *movie Twilight World* serta *opening* anime *t.A.T.u paragate*. Sedangkan di anime *movie Mindgame*, Watanabe berperan sebagai pengarah musik.

Gayanya yang *funky* mencerminkan budaya pop Jepang masa kini, tapi ia juga berhasil membuktikan bahwa unsur tradisional Jepang masih bisa diramu dengan bumbu yang tepat untuk mendapatkan anime yang modern.

*Champloo* tidak bisa dilepaskan dari ilustrasi musik yang kental dengan nada *hip hop*-nya, karena itulah yang mendasari gaya bertutur kisah *Champloo*. Musik untuk seluruh anime digarap oleh **Fat Jon**, **Tsutchie**, **Force of Nature**, dan **Nujabes**, yang kesemuanya sudah mengeluarkan atau memproduseri album sendiri. Musik latar *Champloo* penuh dengan irama *hip hop*, gesekan *turntable* dan efek; namun tidak meninggalkan unsur musik tradisional seperti *koto* dan *samishen*. Ilustrasi musik *Champloo* dikemas dalam 4 album *soundtrack*: ***Departure***, ***Impression***, ***Masta*** dan ***Playlist***. *Samurai Champloo* memiliki beberapa lagu yang menghiasi *opening* dan *ending*-nya. *Opening*-nya adalah lagu hip hop yang dibawakan oleh **Nujabes featuring SHINGO2**, berjudul ***Battlecry*** yang liriknya ditulis dalam bahasa Inggris. Hampir seluruh episodenya memakai lagu berirama unik ***Shiko no Uta*** dari **Minmi** sebagai lagu penutup, tapi khusus untuk ending *episode* 12, Minmi menyanyikan lagu berjudul ***Who's Theme***. Juga di akhir episode 17, artis **kazami** menyanyikan lagu ***You*** yang liriknya memakai bahasa Inggris. Untuk episode 23 ditutup dengan lagu ***Fly*** [***Small Circle of Friends***] dari **Tsutchie & fat jon**, sedangkan sebagai *finale* yang menutup semua rangkaian perjalanan ketiga jagoan kita dihiasi dengan lagu ***San Fransisco*** dari **Midironica**.

Di luar lagu-lagu tersebut masih ada beberapa lagu yang khusus dibawakan di dalam beberapa episode, dan sangat bagus. Di antaranya adalah lagu ***Obokuri Eemui***, yang dibawakan oleh penyanyi tradisional Okinawa, **Ikue Asazaki**, yang tidak termasuk dalam album *soundtrack Champloo* tapi diambil dari album Asazaki, *Utabautayun* [2002]. Lagu tradisional lainnya yang menghiasi kisah *Champloo* adalah ***Pekambe Uk*** diibawakan oleh **Umeko Ando**, musisi tradisional Ainu, diambil dari albumnya *Ihunke*; ***Susriuka*** dan ***Uchaore*** dibawakan oleh **Oki** dari album *Kamuy Kor Nupurpe*.

Satu hal lagi yang unik dari *Champloo* adalah judul-judul episodenya yang memakai bahasa Inggris dan berinisial sama, seperti:

Tempestuous Temperaments [episode 1]
Redeye Reprisal [episode 2]
Hellhounds for Hire [episode 3-4]
Artistic Anarchy [episode 5]
Stranger Searching [episode 6]
A Risky Racket [episode 7]
The Art of Altercation [episode 8]
Beatbox Bandits [episdoe 9]
Lethal Lunacy [episdoe 10]
Gamblers and Gallantry [episode 11]
The Disorder Diaries [episode 12]
Misguided Miscreants [eposde 13-14]
Bogus Booty [episode 15]
Lullabies of the Lost [episode 16-17]
War of Words [episode 18]
Unholy Union [episode 19]
Elegy of Entrapment [episode 20-21]
Cosmic Collisions [episode 22]
Baseball Blues [episode 23]
Evanescent Encounter [episode 24-26]

*Samurai Champloo* awalnya ditayangkan di Fuji TV [TV nasional] sebagai *co-producer* dari anime ini, mulai tanggal 19 Mei 2004. Namun setelah serinya mencapai episode ke-17, Fuji TV

menghentikan tayangan *Champloo* karena dianggap terlalu dewasa dan penuh kekerasan. Sebagai jalan keluarnya, Fuji TV memindahkan Champloo ke BS Fuji [Broadcast Satellite Fuji, yaitu TV satelit yang hanya bisa ditangkap oleh pelanggan, mirip dengan TV kabel] dan harus mengulang *Champloo* dari episode pertama lagi. Baru pada tanggal 22 Januari 2005, episode ke-18 ditayangkan. Banyak yang mengira *Champloo* dibagi menjadi 2 *season*, padahal tidak. Total episodenya memang 26 episode hanya sempat diulang saja.

## AT THE END OF THE ROAD

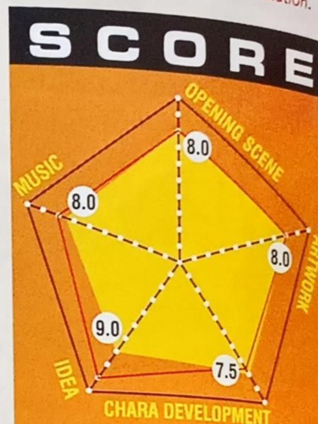
Walaupun anime ini begitu meriah dengan irama *hip hop* dan deretan parodi anakronisme, kita bisa menarik banyak hal dari *Champloo*. Kisah perjalanan ketiga jagoan kita ini penuh dengan berbagai intrik dan kejadian aneh. Apakah tujuan perjalanan mereka? Yang pasti adalah mencari *samurai* bunga matahari seperti yang diinginkan Fuu. Mengapa Jin dan Mugen mau ikut serta? Selain karena mereka berhutang budi pada Fuu dan masih penasaran ingin menjajal kehebatan masing-masing, Jin dan Mugen pun hanya mengembara sendirian tanpa tujuan.

Dalam hidup ini kalau kita memangbenar-benar tidak terlalu memusingkan apa yang ingin kita capai, dan hanya ingin menjalani hari-hari apa adanya, tentunya lebih baik bila kita tidak sendirian, bukan?

Awalnya Fuu ragu untuk melakukan perjalanan mencari *samurai* bunga matahari, tapi sejak bertemu Mugen dan Jin, ia jadi tergerak untuk melaksanakan keinginannya itu. Meski awalnya juga Jin dan Mugen terpaksa pergi dengan Fuu keliling Jepang untuk mencari orang yang petunjuknya benar-benar tidak jelas, lama kelamaan mereka bisa juga bertahan hidup bersama-sama. Mencari uang untuk makan bersama dan terus berjalan. Bagi Fuu, mencari *samurai* bunga matahari sudah bukan lagi yang utama baginya [walaupun ia masih ingin menemukannya bagaimanapun caranya], tapi hari-hari yang ia lalui bersama kedua *bodyguard* bodohnya itulah yang benar-benar berarti dan meninggalkan kenangan tak ternilai dalam lembaran kisah hidupnya. Tiga karakter yang jauh berbeda dipersatukan oleh nasib untuk menempuh perjalanan bersama. Pastilah ada konflik, yang menyebabkan mereka berpisah 2 kali, satu kali karena Jin dan Mugen kabur dari Fuu, kedua kali karena Fuu yang sudah kesal dan memutuskan untuk berpisah saja. Tapi mereka kembali bertemu karena nasib mereka bersinggungan. Ketiganya dibayangi oleh masa lalu mereka. Mugen yang tidak ingin terus menjadi penjahat di kampung halamannya; Jin yang tangannya dinodai darah sang guru, dan Fuu yang ditinggalkan oleh *samurai* bunga matahari. Di penghujung cerita, mereka harus berhadapan dengan semua masa lalu dan dendam yang mengikutinya. Dan mereka harus memutuskan, apakah akan terus lari ataukah menghadapinya dan menuntaskannya agar mereka bisa memulai lembaran baru dalam perjalanan hidup mereka...

*Thx 2 Kyuketsuki for the info & background, Lily for the data translation.*

## SCORE




+ Kombinasi unsur kuno-modern dihadirkan dengan gaya lucu dan suka-suka. Menghibur dan animenya keren sekali.

− Banyak referensi parodi yang tidak familiar untuk orang non Jepang, kadang kita tidak tahu di mana letak kelucuannya.

RATING 18+ — Ada unsur kekerasan dan adegan seks meski tidak eksplisit.




# GINTAMA

*Samurai no Kuni*, Edo. Pada suatu masa, kota Edo dikuasai pendatang dari luar angkasa yang disebut **Amanto**. Tanah dikuasai dan para *samurai* dilarang menggunakan pedang lagi. Untuk bertahan hidup, **Shimura Shinpachi** yang dididik ayahnya menjadi *samurai* terpaksa bekerja di kedai minuman. Suatu hari Shinpachi yang dikerjai oleh bos dan pengunjung kedainya, dibela oleh **Sakata Gintoki**.Tapi karena ulah cowok itu pula Shinpachi dituduh sebagai pembunuh tamu kedai. Shinpachi segera mengejar Gintoki, tapi yang dikejar cuek saja. Untung kakak perempuan Shinpachi yang bernama **Otae** berhasil menahan Gintoki.

Ketika diinterogasi di *dojo* milik Shinpachi, Gintoki mengaku sebagai *Yorozuya* [*freelancer*] yang bekerja melakukan apa saja. Tiba-tiba datang penagih hutang menagih hutang almarhum ayah Shinpachi. Karena tidak sanggup membayar, si penagih memberikan 2 pilihan: menyerahkan *dojo* atau kakak Gintoki menjadi wanita penghibur. Bereeda dengan Gintoki yang membenci ayahnya, Otae sangat menyayangi peninggalan sang ayah. Maka ia memilih jadi wanita penghibur. Melihat Shinpachi yang sedih, Gintoki membantu cowok itu menyelamatkan Otae sekaligus menghancurkan bisnis hiburan si penagih hutang. Semenjak saat itu, Shinpachi bergabung dengan Gintoki menjadi *Yorozuya*. Anggota ketiga dalam *Yorozuya* adalah **Yato Kagura** yang mereka tolong dari kejaran orang-orang yang menginginkan kekuatan keturunan keluarga Yato.

Suatu hari mereka mendapat tugas mengantar barang ke kedutaan planet Inu. Ternyata barang yang mereka antar itu adalah sebuah bom. Nyaris saja mereka tertangkap oleh petugas keamanan kedutaan, kalau tidak ditolong oleh **Katsura Kotarou**. Karena kejadian itu, mereka bertiga dicap sebagai teroris. Kasus bom tersebut merupakan rencana seseroang yang bernama **Joui** untuk menarik Gintoki masuk ke dalam kelompok mereka yang bertujuan untuk membangun kembali *Samurai no Kuni* dan mengusir Amanto. Ternyata Gintoki adalah **Shiro Yasha** yang beberapa tahun lalu berperan besar dalam perang melawan Amanto.

Gintoki tidak berniat berperang bersama Joui karena ia mempunyai prinsip sendiri mengenai cara berperang dan siapa yang ingin ia lindungi. Sanggupkah Gintoki bertahan pada prinsipnya karena Katsura tetap menginginkannya dan ia sekarang menjadi target kejaran utama Shinsengumi? *Manga Gintama* diserialisasikan di majalah Weekly Jump terbitan Shueisha. *Manga* karya **Sorachi Hideaki** ini sudah mencapai volume 9 di Jepang. Saking tenarnya, pada Jump Anime Festival Tour 2005 nanti akan dirilis anime spesial ***Gintama ~Nanigoto mo Saishou ga Kanjin nanode Tashou Senobisuru kurai ga Choudo yoi~***. Studio **Sunrise** yang membuat anime ini dengan sutradara **Takamatsu Shinji** [sutradara *School Rumble*, storyboard *Gundam Wing* dan *Gundam ZZ*] dan desain karakter oleh **Takeuchi Shinji** [*animation director Samurai Champloo* dan *Witch Hunter Robin*]. Banyak *seiyuu* terkenal dilibatkan dalam anime ini, seperti Sugita Tomokazu [Gintoki], Sakaguchi Daisuke [Shinpachi], Kugimiya Rie [Kagura], Ishida Akira [Katsura], Chiba Susumu [Kondou], Nakai Kazuya [Hijikata], Suzumura Kenichi [Okita], dll.

Apakah akan muncul juga anime TV series-nya? Kita tunggu saja.

*Reviewed by Ryuu "Dhieta" Nagareboshi *yang paling lemah dengan apapun Shinsengumi related**




**RATING 18+** Ada adegan kekerasan meski tidak sadis dan vulgar.

# WHAT THE...




BAYOU, ILUSTRATOR BARU. PENAMPILAN PERDANA DI ANIMONSTER#78. KARENA BELUM GENAP 3 BULAN KERJA, ICON INI SEHARUSNYA BELUM RESMI KELUAR, JADI HARUS DISENSOR...




DAN MENDAPAT DISKON KHUSUS KARYAWAN HEHEHE...























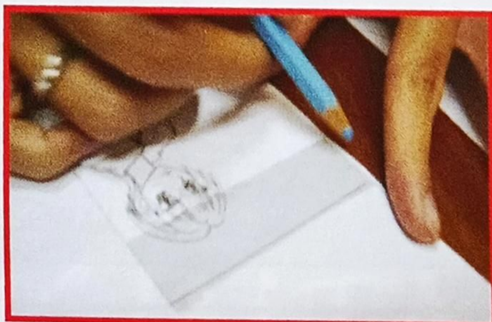


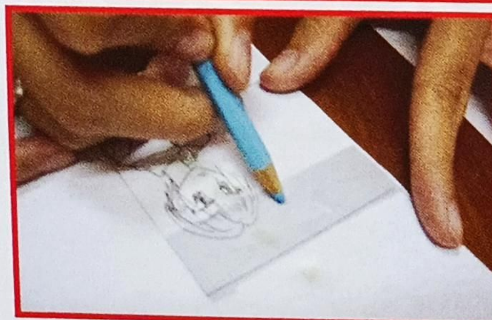
PARODY BY BAYOU

Halo semuanya! Apa kabar?
Pada bulan Oktober ini, Machiko Manga School sudah menginjak umurnya yang ke-3 tahun lho! Hal ini tentunya berkat dukungan kalian semua juga. Terima kasih! Dan di umurnya yang ke-3 ini, Machiko Manga School pindah ke tempat baru, dan tempat baru itu beralamat di Jl. Kemang Raya.




Lalu tahun 2005 ini pun menandakan Machiko-*sensei* sudah menjalani debut sebagai *mangaka* selama 15 tahun. Debut pertama dilakukan saat berumur 23 tahun dengan membuat *4-koma manga* berjudul **Nippon Cha cha cha**. Sebagai penghormatan terhadap lamanya waktu yang sudah dilalui sebagai *mangaka*, di Jepang dijual *tankoubon* dari karya Machiko-*sensei*. Senangnya...!!



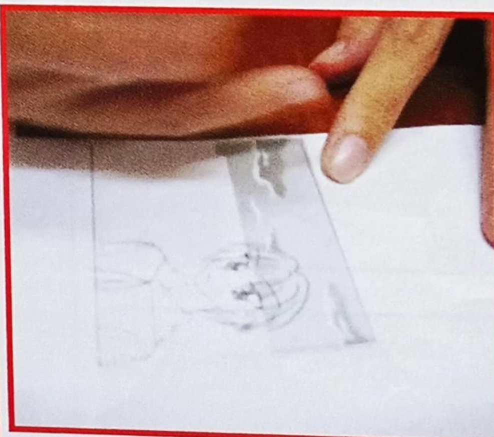


Pada edisi lalu kalian sudah belajar mengenai gambar awan di siang hari. Kali ini kalian akan mencoba untuk menggambar awan di sore hari. Sama halnya dengan edisi lalu, kali inipun kalian akan menggunakan *screen tone*. Pertama-tama masukkanlah ATARI pada bagian awan.

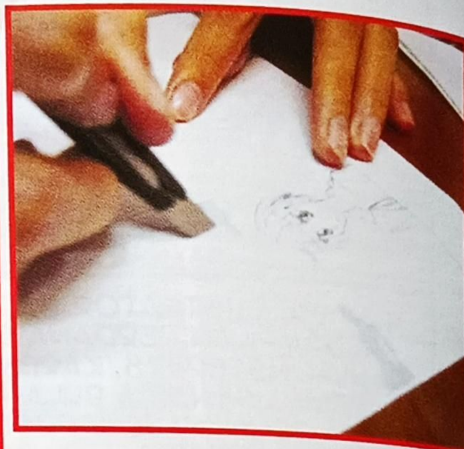




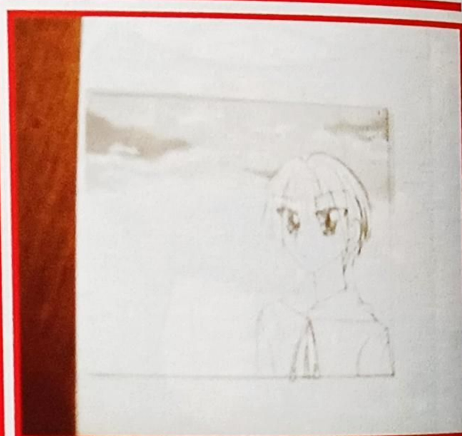

Pergunakan pisau *cutter* untuk menghapus bagian ATARI.



Tinggalkanlah bagian pada bentuk awan yang telah dihapus tadi, selanjutnya kita ambil dengan memotongnya.



Tempellah satu lembar lagi *screen tone*. Saat menempel usahakan jangan sampai timbul MOARE [saat *tone* saling bertumpuk muncul efek yang tidak enak dilihat].
Setelah menempel tanpa menimbulkan *Moare*, hapus bagian bawah awan.
Selain itu munculkan juga efek sinar matahari dengan cara menghapus bagian-bagian tertentu.



Selesai sudah!!
Ini juga dapat digunakan saat ingin menggambarkan awan pagi. Silakan kalian mencobanya sendiri. Dengan ini, sampai di sini dulu perjumpaan kita kali ini. Sampai jumpa lagi di edisi mendatang. Liburan Idul Fitri sudah semakin dekat, semoga menjadi liburan yang menyenangkan.

## PINDAH ALAMAT

**MACHIKO MANGA SCHOOL**

Jl.Kemang Raya No.14B Jakarta Selatan 12730 [belakang Coterie]
Telp (Fax) 021-7181683
Email: mangaschool@centrin.net.id
Homepage: http://sabeso.com/manga

m&c!

NO:06
29 Sept '05
Rp 17.000,-

m&c!
06
2005
tastes like a
# Cherry
Rp.17.000,-

Magical Nan
WATASE Yuu
BEAUTY POP
ARAI Kiyoko
PRINCESS Ver.1
MIYAWAKI Yukino
BURGER TIME
KOIKI SHINCHI HENGE
LOVE ICE CREAM
KNIGHTING KNIGHT
LUNA LUNATIC
>MIKU'S PURE VOICE
CREATIVE LAND
Violet Flowers Card cantik
ITADAKIMASU
Onigiri buat bekal sekolah? Asyik!
SHABERIMASHOU
Ngobrol santai gaya remaja Jepang
Ikuti angket berhadiah tas keren & Kagami set dari Jepang

## Special Manga :

**MAGICAL NAN**
by WATASE Yuu

**BEAUTY POP**
by ARAI Kiyoko

**PRINCESS Ver.1**
by MIYAWAKI Yukino

**CREATIVE LAND**
Violet Flowers Card Cantik

**ITADAKIMASU**
Onigiri Buat Bekal Sekolah? Asyik!

**SHABERIMASHOU**
Ngobrol Santai Gaya Remaja Jepang

Kisah cinta seperti rasa Cherry...
Macam-macam rasanya, tapi rasa manislah
yang tetap tak terlupakan. Begitu juga komik Cherry,
berbagai cerita keren akan membuatmu selalu gembira.
Dan yang pasti kamu bakalan selalu penasaran.
Kalau ingin hidupmu selalu terasa manis...
nikmati saja Cherry-mu!



Angket Berhadiah:
Tas Keren &
Kagami Set dari
Jepang

tastes like a Cherry

Dapat diperoleh di Toko Buku, Agen Koran /Majalah terdekat, atau hubungi Unit Layanan Jual, Gd. Kompas Gramedia, Jl. Palmerah Selatan No. 22-28 Lt. 1,Jakarta 10270 Telp. (021) 5360441, 5360442 (direct), Fax. (021) 5481341, Email : ulj@gramedia-majalah.com.



# FINAL FANTASY VII
## ADVENT CHILDREN

***Semua manusia kelak akan mati. Setelah mati, apa yang akan terjadi padanya? Tubuhnya hancur, dan kembali ke planet. Ini pengetahuan dasar yang diketahui semua orang. Nah, bagaimana dengan pikiran, hati, serta jiwanya? Jiwa pun akan kembali ke planet. Bukan hanya manusia. Semua makhluk hidup di dunia ini, semuanya akan seperti itu.***
***Jiwa-jiwa yang kembali itu berkumpul, membesar, menjelajahi planet... inilah yang disebut Life Stream. Dengan kata lain, jalur energi dari jiwa-jiwa yang menjelajahi planet...***
***--Bugenhagen, Final Fantasy VII–***

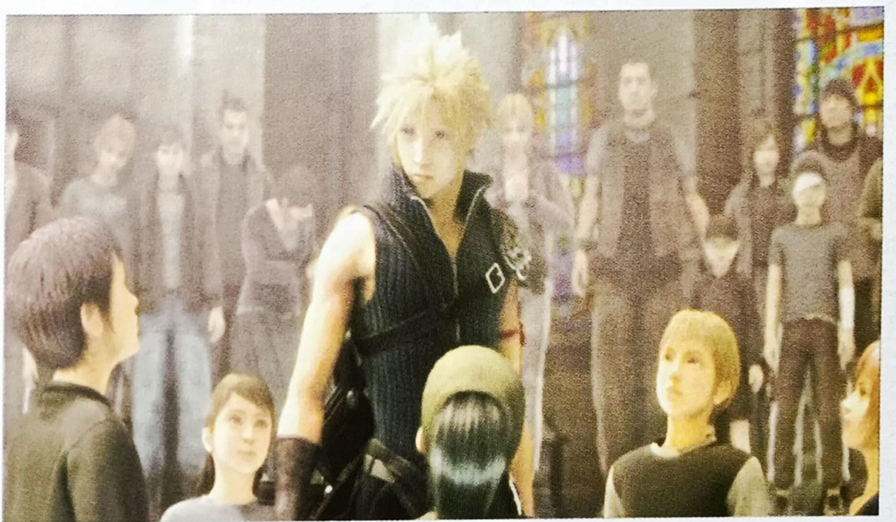
### BEHIND THE SCENE

Bagi para *gamers*, *Final Fantasy VII* merupakan sebuah *game* monumental karena memiliki segi visual yang revolusioner dan cerita menarik dengan karakter yang kuat dari setiap tokohnya. Perlu diingat *game* ini muncul pada tahun 1997, saat PlayStation memulai kejayaannya, di mana perkembangan teknologi video *game* mulai berubah dari *cartridge* ke CD-ROM, serta dimulainya peralihan dari teknologi 16 bit ke 32 bit. Dengan peralihan teknologi itu, *FFVII* mulai memaksimalkan penggunaan grafis 3D dan CG *movie* menjadi *game Role Playing Game* [RPG] pertama yang menggunakan secara maksimal teknologi yang ada saat itu. Karenanya *FFVII* menjadi *game* yang meninggalkan kesan mendalam di hati para *gamers*.

Karakter utama dalam cerita ini adalah **Cloud Strife**, sosok yang memiliki krisis identitas yang sangat kompleks. Cloud diceritakan tidak hanya bertarung dengan masalah psikologinya, tetapi juga mencari tahu kebenaran eksistensi dirinya. Karakter lain yang muncul juga memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Kisah cinta juga mewarnai kisah ini, di mana hubungan cinta segitiga serta rasa cemburu menjadi sebuah drama di antara para tokohnya.

Jika dilihat sekilas, *FFVII* memiliki cerita yang mudah untuk dideskripsikan dalam satu paragraf. Tetapi jika dilihat dengan lebih seksama, *FFVII* memiliki cerita yang sangat rumit. Kisah yang membingungkan mulai terasa saat ingin mengetahui inti cerita dalam kisah ini. *FFVII* banyak meninggalkan pertanyaan yang bahkan **Square** selaku pembuat *game* ini, tidak menjelaskan secara detail beberapa istilah rumit di dalamnya. Hal ini membuka kemungkinan dibuatnya berbagai





cerita baru untuk menjelaskan cerita *FFVII* lebih dalam. Salah satunya adalah *Final Fantasy Advent Children*. *Advent Children* merupakan film *CG animation* yang mampu membuat karakter yang ada terasa lebih hidup, seakan sudah seperti film *live action* biasa. Orang yang bertanggung jawab sebagai sutradara film ini adalah **Tetsuya Nomura**, orang yang menciptakan desain karakter untuk *FF VIII* dan *X*. Karakter Cloud Strife yang dibuat oleh Tetsuya ternyata menarik perhatian orang-orang, karena dengan desain yang dibuatnya maka Cloud menjadi lebih "keren" dan sangat *bishounen* ^^. Tidak hanya Cloud, karakter yang lain pun menjadi lebih hidup jika dibandingkan dengan versi *game*-nya. Karenanya tidak heran kalau film ini langsung habis terjual bahkan sebelum tanggal perilisannya. Square merilis film ini dalam 3 versi, *Advent Piece*, *First Limited Print*, dan *Regular*. Dalam *Advent Piece* disertakan juga DVD berisi kisah lain *FFVII* berjudul ***Last Order***. *Last Order* menceritakan sebuah kejadian yang terjadi sebelum kisah *FFVII*. Berbeda dengan *Advent Children*, *Last Order* berupa anime biasa dengan kualitas gambar dan gerakan yang halus. Awalnya *Advent Children* direncanakan untuk rilis pada akhir 2004, namun mungkin karena masih banyak yang belum selesai maka Square menunda perilisannya beberapa kali; hingga pada akhirnya *Advent Children* resmi dirilis pada tanggal 13 September 2005 di Amerika dan 14 September 2005 di Jepang. Penantian lama ini tidaklah sia-sia karena Square berhasil mengeluarkan sebuah *masterpiece* yang memuaskan banyak orang.

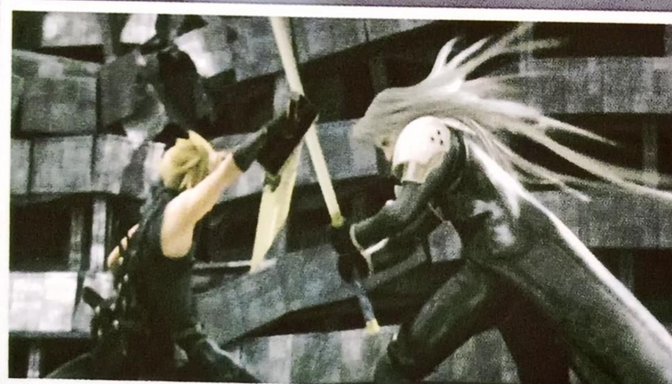
## THE STORY BEHIND

Dunia *FFVII* disebut **Gaia**, dan dipercaya Gaia dapat menyembuhkan diri dengan adanya **Life Stream** yang terkandung di dalamnya. Alkisah, ribuan tahun silam muncul orang-orang yang disebut '**Cetra**' atau **Ancients**. Konon mereka yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan planet ini, berasal dari planet lain dan mencari apa yang mereka sebut **"Promised Land"**. Promised Land merupakan sesuatu yang misterius karena tak ada yang tahu pasti seperti apa wujud nyatanya, sehingga banyak bermunculan teori yang berusaha menggambarkan wujud Promised Land ini. Sekitar 2000 tahun silam, Gaia menderita kerusakan yang disebabkan oleh **Jenova**. Apa sebenarnya Jenova... tak seorang pun yang mengetahui secara pasti, tetapi Jenova dikatakan sebagai makhluk luar angkasa yang berbaur dengan para Centra serta mendapatkan kepercayaan mereka. Jenova juga memiliki kemampuan untuk merasuki pikiran seseorang sehingga orang tersebut akan dikuasai halusinasi sampai kehilangan ingatannya. Para Cetra yang berusaha membantu planet untuk memulihkan diri lama kelamaan berkurang jumlahnya, karena secara diam-diam Jenova telah menyebarkan virus yang mengubah para Cetra menjadi monster. Para Cetra yang tersisa kemudian berusaha memburu Jenova, namun karena Jenova memiliki kemampuan untuk membuat duplikasi diri dan tak dapat dihancurkan, para Cetra hanya dapat menyegel Jenova. Para Cetra yang tersisa kemudian membaur dengan manusia biasa untuk meneruskan hidup mereka.

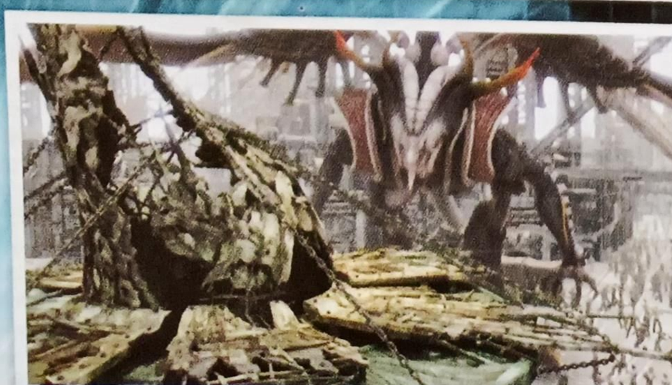
Tiga puluh tahun sebelum *setting* cerita dalam *game*, Jenova kembali ditemukan. Saat itu merupakan masa pecahnya berbagai perang di Gaia dan berdirinya **Shinra Corporation**, perusahaan penemu energi baru yang dihasilkan dari Life Stream, yang disebut **Mako**. **SOLDIER** adalah sebutan bagi tentara elite Shinra yang bertugas untuk melindungi Shinra. Di masa inilah reaktor-reaktor Mako mulai banyak didirikan, tanpa seorang pun tahu kalau Jenova berada di balik semua itu. Ada yang meyakini kalau Shinra dibangun karena kendali Jenova, setelah itu ia juga mengendalikan para ilmuwan Shinra untuk menciptakan seorang SOLDIER bernama **Sephiroth**.











Jenova juga berada di balik pendirian banyak reaktor Mako untuk memperlemah Gaia sebagai persiapan supaya ia dapat menghancurkannya dengan mudah. Shinra sebenarnya hanya sebuah perusahaan penghasil senjata yang berkembang karena peperangan yang berkecamuk. Bahkan ada dugaan perang yang terjadi sebenarnya disulut oleh Jenova sehingga Shinra akan mendapatkan penghasilan yang sangat besar dari senjata-senjata yang laku dijualnya. Dengan penghasilan itulah dibangun reaktor Mako yang sebenarnya berupa alat untuk membinasakan manusia. Seperti yang pernah dilakukannya terhadap Cetra, Jenova secara tak langsung menggabungkan diri ke dalam struktur sosial Shinra untuk mengendalikan mereka, sambil berusaha agar tidak ada seorang pun yang tahu siapa dirinya.

Selain Sephiroth, Shinra juga mempunyai seorang SOLDIER andalan bernama **Zack**. Zack inilah yang kemudian menjadi teman dekat **Cloud Strife**. Cloud adalah seorang pemuda kelahiran kota **Nibelheim** yang datang ke Shinra untuk menjadi seorang SOLDIER. Sayangnya, kemampuannya tak dapat membuat dirinya lebih dari tentara biasa. Cloud sangat mengagumi Sephiroth yang









dianggap sebagai sosok panutannya, tanpa mengetahui kalau Sephiroth ditakdirkan menjadi musuh terbesarnya di kemudian hari...

## LAST ORDER

Suatu ketika Sephiroth, Zack, dan Cloud ditugaskan di reaktor Mako di daerah Nibelheim. Saat ini Cloud berusaha menyembunyikan diri dari **Tifa**, gadis teman masa kecilnya, karena takut mengecewakannya kalau mengetahui Cloud hanyalah seorang tentara dengan pangkat rendah. Cloud tak menyangka akan terjadi sesuatu yang mengerikan di Nibelheim, yang semuanya berawal dari saat Sephiroth melihat monster-monster yang tersimpan di dalam reaktor Mako. Sejak saat itu Sephiroth merasa dirinya sama dengan monster-monster ciptaan **Hojo**, ilmuwan sinting dari Shinra. Kegilaan Sephiroth semakin menjadi saat membaca *file* mengenai rahasia dirinya yang tersimpan di sebuah ruangan bawah tanah. Sephiroth membakar seluruh kota dan membunuh warga Libelheim, langkahnya kemudian berlanjut menuju reaktor Mako Nibelheim. Melihat kejadian ini, Tifa segera berlari menuju reaktor Mako untuk menyelamatkan ayahnya dari kegilaan Sephiroth. Sayangnya Tifa hanya dapat melihat ayahnya yang sekarat dan menghembuskan nafas terakhir setelah ditusuk oleh Sephiroth. Terbakar amarah, Tifa berusaha menyerang Sephiroth, tetapi tenaga yang tak sebanding membuat Tifa dihempaskan dengan mudah hingga terluka. Zack kemudian datang menolong Tifa dan berusaha menghentikan kegilaan Sephiroth. Dilihatnya Sephiroth berusaha mengambil Jenova yang tersimpan di sana, dengan terus memanggil Jenova sebagai ibunya. Pertempuran antara Zack dan Sephiroth terjadi dengan hasil Zack harus mengakui keunggulan Sephiroth. Sudah merasa aman dan hendak mengambil Jenova, Sephiroth tak menyangka akan ditusuk dari belakang oleh Cloud dengan perasaan kesal mengetahui orang yang dikaguminya ternyata melakukan sesuatu yang tak dapat dimaafkan. Setelah menusuk Sephiroth, Cloud berlari menuju Tifa untuk memperlihatkan mukanya padanya. Saat itu Tifa merasa senang karena janji Cloud akan datang untuk menolongnya di saat bahaya ternyata ditepatinya. Tetapi Sephiroth ternyata masih memiliki kekuatan untuk berdiri lagi. Zack yang terluka menyuruh Cloud untuk menghabisi Sephiroth, dengan gerakan cepat Cloud kembali menyerang Sephiroth. Sephiroth yang jauh lebih kuat, dengan mudah menusuk tubuh Cloud. Sephiroth terkejut melihat Cloud yang masih gigih walaupun perutnya tertembus pedangnya. Saat melihat sorot mata Cloud, Sephiroth mulai sadar kalau Cloud memiliki sebuah kemiripan dengannya. Setelah itu Sephiroth terjun ke Life Stream dengan membawa Jenova dan menghilang. Banyak orang yang menganggap Sephiroth sudah tewas dalam kejadian itu. Zack dan Cloud yang terluka parah kemudian ditangani oleh Hojo. Cloud dijadikan semacam percobaan oleh Hojo dengan memberikan energi Mako dan sel Jenova ke dalam tubuhnya.

Lima tahun kemudian, Zack melarikan diri dari Shinra dengan membawa Cloud. Seperti kehilangan ingatan, Cloud tidak memperlihatkan ekspresi apapun pada wajahnya, bahkan tubuhnya terlihat lemah. Dengan seluruh kemampuannya, Zack berusaha melindungi Cloud dan membawanya ke **Midgar**, kota terbesar di Gaia. Setelah melewati berbagai pertempuran yang melelahkan dan dalam perjalanan menuju Midgar, Zack menceritakan alasan dirinya pergi ke Midgar karena ingin menjadi seorang tentara bayaran dan melanjutkan hidupnya di sana.



Sayangnya Zack tewas tertembus peluru saat berusaha melindungi Cloud. Tentara Shinra melihat Cloud yang nampaknya sudah tidak punya harapan untuk hidup, memutuskan untuk meninggalkannya seorang diri. Dalam keadaan setengah sadar, Cloud kemudian memungut pedang milik Zack dan terdampar di sebuah tempat di Midgar.

## FINAL FANTASY VII [GAME]

Dua ribu tahun setelah Jenova disegel dan manusia mulai melupakan keberadaan Cetra, dunia dikuasai oleh Shinra. Saat ini Cloud tergabung dalam kelompok pemberontak **AVALANCHE** yang dipimpin oleh Barret Wallance. Awalnya Cloud sama sekali tidak ambil pusing tentang alasan maupun latar belakang AVALANCHE menentang Shinra. Baginya, yang penting dengan pekerjaannya ini ia akan mendapatkan uang. Karena pengaruh dari sel Jenova yang ditanamkan ke dalam tubuhnya, Cloud kehilangan ingatan dan merasa dirinya memiliki masa lalu sebagai seorang SOLDIER yang sebenarnya adalah Zack, bahkan dirinya tak memiliki ingatan apapun mengenai Zack karena yang ada dalam ingatannya adalah ingatan Zack. Saat Cloud terdampar di Midgar, Tifa adalah orang yang kemudian menyelamatkannya. Mengetahui Cloud kehilangan masa lalunya, Tifa sebisa mungkin tidak membicarakan masa lalu dengan Cloud karena takut terjadi konflik dalam pikiran Cloud. Cloud mulai berubah setelah bertemu dengan **Aerith Gainsborough**, yang ditemuinya pertama kali saat Cloud hendak menghancurkan reaktor Mako. Aerith menyadari ada yang aneh dengan diri Cloud yang semakin dekat dengannya. Aerith merasa kalau Cloud memiliki kepribadian yang bukan milik Cloud sebenarnya, karena saat melihat Cloud, Aerith seakan melihat sosok Zack yang tak pernah kunjung pulang.

Sebuah misteri mulai muncul saat Presiden Shinra dibunuh oleh orang yang diidentifikasikan sebagai Sephiroth. Sephiroth yang disangka sudah mati ternyata kembali dengan ambisi barunya untuk menjadi dewa. Demi mencapai ambisinya itu, Sephiroth bermaksud untuk menghancurkan Gaia dengan menggunakan Meteor. Aerith yang mengetahui Meteor adalah sebuah *magic* yang dapat dengan mudah menghancurkan sebuah planet kecil, mengatakan kepada Cloud supaya jangan khawatir karena dirinyalah yang akan menghentikan Sephiroth. Karena Aerith satu-satunya Cetra yang tersisa, dirinya mengetahui tak ada cara lain untuk menghentikan Meteor selain menggunakan **Holy** yang hanya dimiliki olehnya. Tetapi yang dilihat Cloud kemudian adalah sebuah pemandangan yang sangat menyayat hatinya, Aerith tewas ditusuk oleh Sephiroth. Cloud yang ternyata memiliki perasaan cinta kepada Aerith, tak dapat memaafkan Sephiroth. Ternyata Sephiroth yang dihadapinya hanyalah salah satu bagian dari sel Jenova berwujud Sephiroth, sedangkan wujud Sephiroth sebenarnya berada di lain tempat. Saat ini pula Cloud diberitahu kalau dirinya hanyalah boneka, sosok tiruan dengan ingatan palsu yang diciptakan oleh Hojo. Tifa memutuskan untuk memberitahukan kenyataan masa lalu Cloud dan Zack untuk mengembalikan ingatan Cloud.
Cloud bersama teman-temannya kemudian berhasil menghancurkan Jenova dan Sephiroth yang sebenarnya. Sedangkan Meteor yang sudah siap menghancurkan Gaia berhasil dihalau oleh Life Stream yang digerakkan oleh Holy. Di saat ini Cloud sadar, Aerith ternyata sengaja mengorbankan diri untuk membangkitkan Holy.

## ADVENT CHILDREN

Kisah diawali dengan **The Turks** yang mendatangi tempat pertempuran terakhir antara Cloud dengan Jenova untuk mengambil sisa-sisa Jenova yang ada. Namun di sana ternyata juga ada orang yang tertarik untuk mendapatkan sisa Jenova, tetapi pada akhirnya The Turks berhasil membawanya ke Shinra.
Dua tahun telah berlalu setelah meteor nyaris menghantam planet. Orang-orang mulai hidup seperti biasa, tanpa menyadari bencana baru mulai mengancam. **Geo-Stigma**, sebuah wabah penyakit yang tak dapat disembuhkan mulai merenggut nyawa satu demi satu, bahkan Cloud terjangkit oleh penyakit ini. Di tengah kekhawatiran terhadap Geo-Stigma, muncul tiga bersaudara misterius yang mencari-cari Jenova, yang mereka panggil ibu. Tiga bersaudara bernama **Kadaj**, **Yazoo**, dan **Loz** ini diyakini memiliki hubungan dengan Sephiroth. Cloud yang memilih hidup menyendiri seolah ingin menghukum dirinya atas kematian Aerith dua tahun silam, tak pernah menduga kalau dirinya akan diserang oleh Kadaj, Yazoo, dan Loz yang memanggilnya "kakak". Serangan yang terkesan hanya ingin mengetes kekuatan ini menimbulkan pertanyaan besar dalam hati Cloud.

Cloud kemudian diminta pertolongan seseorang yang dikiranya sudah mati, **Rufus Shinra**. Rufus meminta Cloud untuk meminjamkan kekuatannya menghadapi Kadaj, tetapi Cloud menolak permintaan itu karena merasa Rufus menyembunyikan sesuatu darinya. Setelah Cloud pergi, Kadaj mendatangi Rufus untuk meminta sisa Jenova yang diambil The Turks. Rufus bersikap seakan sisa Jenova tidak ada pada dirinya, demi mendapatkan sesuatu yang mereka sebut "ibu" itu maka Yazoo dan Loz mencari ke berbagai tempat. Bahkan Tifa harus bertempur melawan Yazoo, dan harus menerima kekalahan. Kadaj kemudian mengumpulkan anak-anak yang terkena Geostigma dan memanipulasi pikiran mereka. Untuk menjemput kembali anak-anak, Cloud pergi ke tempat persembunyian Kadaj dan bertempur melawan ketiganya. Cloud yang terdesak karena kekuatan yang tak seimbang, diselamatkan oleh **Vincent**.

Kadaj kemudian membuat kekacauan dengan men-*summon* **Bahamut** di tengah Midgar. Melihat kejadian ini, Cloud kemudian turun tangan untuk menghadapi Bahamut dengan bantuan teman-temannya. Di saat itu pula Kadaj berhasil merebut sisa Jenova dari tangan Rufus. Selanjutnya terjadi adegan kejar-kejaran antara Cloud, Kadaj, Yazoo, dan Loz. Setelah memakan waktu yang cukup lama, yang tersisa tinggallah Cloud dan Kadaj. Saat mereka bertempur, secara tiba-tiba air menyembur deras dari dalam tanah. Cloud kaget air itu ternyata langsung menyembuhkan Geostigma yang dideritanya.
Dia sadar kalau air itu adalah perwujudan dari Holy yang pernah menyelamatkan Gaia 2 tahun silam. Pertempuran antara Cloud dan Kadaj kembali terjadi hingga pada akhirnya Kadaj berhasil memasukkan sisa Jenova ke dalam tubuhnya serta berubah menjadi Sephiroth. Dengan kekuatannya, Sephiroth kembali berusaha menghancurkan planet. Cloud dengan sekuat tenaga berusaha menghentikan Sephiroth, maka pertempuran sengit antara keduanya tak terelakkan lagi demi menentukan masa depan Gaia dan manusia.

## CHARACTERS

### CLOUD STRIFE



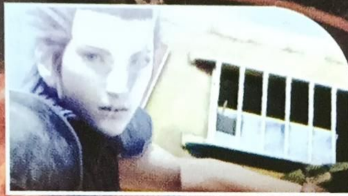
Sejak kanak-kanak, ada satu hal yang diinginkan cowok ini, yaitu menjadi kuat supaya Tifa mau memperhatikan dirinya. Hal inilah yang mendorong Cloud pergi meninggalkan Nibelheim, kampung halamannya untuk menjadi SOLDIER. Ia gagal dan hanya menjadi prajurit rendahan, tetapi bencana yang terjadi di Nibelheim serta percobaan yang dilakukan Shinra padanya membuatnya mengalami krisis kepribadian yang cukup parah sehingga menganggap dirinya adalah SOLDIER. Krisis pribadi ini berhasil disembuhkan berkat bantuan Tifa saat mereka berdua terjatuh ke dalam Life Stream. Cloud mencintai Tifa, tapi perasaan bersalah dan frustrasi karena tak mampu melindungi banyak orang sepertinya masih menghantui dirinya sehingga ia memilih untuk hidup dalam kesepian setelah bencana *meteor*.
*Seiyuu*: Sakurai Takahiro [Zwei - *Phantom of Inferno OVA*, Gantz - *Namco X Capcom PS2*]

### TIFA LOCKHEART



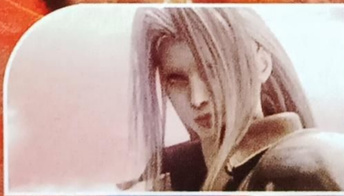
Teman masa kecil Cloud. Sebenarnya hubungan mereka tidak terlalu dekat, tetapi setelah Cloud berangkat ke Midgar, Tifa mulai sering memikirkannya, dan meski telah beranjak dewasa, perasaan itu tetap setia mengisi hatinya. Sejak awal, Tifa sadar bahwa ingatan Cloud kacau balau, walau tak tahu apa penyebabnya. Takut kalau akan memperburuk keadaan, Tifa terus menyimpan kebenaran di dalam hatinya. Ia paham betul akan perasaan Cloud sehingga tidak menuntut apapun saat teman masa kecil yang disayanginya itu memutuskan untuk hidup mengasingkan diri. Tifa mengelola sebuah bar bernama 7th Heaven, dan mengasuh anak-anak yatim piatu di sekitarnya.
*Seiyuu*: Ito Ayumi

### ZACK



Pemuda kelahiran Gingaga Village yang memiliki posisi sebagai SOLDIER 1st rank. Sahabat paling dekat Cloud yang sebenarnya adalah kekasih Aerith. Saat terluka karena serangan Sephiroth di Nibelheim, dirinya bersama Cloud dijadikan kelinci percobaan oleh Hojo. Dalam sebuah kesempatan, Zack berhasil kabur dari Shinra dengan membawa Cloud. Sayangnya Zack tewas sebelum mencapai Midgar.
*Seiyuu*: Suzumura Kenichi [Senel - *Tales of Legendia PS2*, Kilio Nimra - *Break Age OVA*]

### SEPHIROTH



Terlahir dari pasangan ilmuwan sinting Shinra, **Hojo** dengan asistennya, **Lucretia**. Sejak kecil, Sephiroth sudah merasa kalau dirinya berbeda dengan orang lain. Setelah tak sengaja membaca catatan penelitian Shinra mengenai Ancient, Jenova dan Planet, obsesi edan menguasai pikirannya. Ia menjadi gila dan menganggap dirinya adalah anak dari Jenova, kemudian bermaksud menghancurkan planet. Ia telah dikalahkan Cloud dan yang lainnya 2 tahun silam, tetapi seperti juga makhluk lainnya, ambisi, obsesi serta kegilaannya terus bercokol di dalam Life Stream...
*Seiyuu*: Morikawa Toshiyuki [Kyosuke Nanbu - *Super Robot Wars OVA*, Ryu - *Namco X CAPCOM PS2*]

### AERITH GAINSBOROUGH



Gadis penjual bunga ini adalah Cetra yang terakhir. Ia terbunuh oleh Jenova [dalam wujud Sephiroth], tapi jiwanya yang telah kembali ke Life Stream terus mengawasi teman-temannya. Dua tahun silam, ia tertarik pada Cloud, walaupun bukan perasaan cinta, melainkan lebih ke arah penasaran karena ia merasa bahwa Cloud yang ada di hadapannya bukanlah Cloud yang sesungguhnya. Ia pernah berpacaran dengan Zack, teman Cloud yang identitasnya kemudian bercampur aduk dalam kepala Cloud, menciptakan kepribadian 'Cloud, mantan SOLDIER'.
*Seiyuu*: Sakamoto Maaya [Aura - *.hack//SIGN*, Sophie Velcman - *Hagane no Rekinjutsushi 3 Kami o Tsugu Shojo PS2*]

### BARRET WALLACE



Mantan pimpinan AVALANCHE. Dulu ia hanya memikirkan balas dendam pada Shinra yang telah menghancurkan kota kelahirannya. Memiliki seorang anak angkat bernama **Marlene** [*seiyuu*: Tsuzuhara Miyu]. Setelah *meteor* terhindarkan, Barret mengembara untuk mencari sumber energi pengganti Mako dan menitipkan putri kesayangannya di tempat Tifa.
*Seiyuu*: Kobayashi Masahiro

### RED XIII



Nama aslinya adalah **Nanaki**. Walau umurnya sudah tua, untuk ukuran sukunya ia baru bocah berusia belasan. Ia tadinya salah satu calon kelinci percobaan Hojo. Alasan utama Red XIII bertarung adalah karena pesan mendiang kakeknya, **Bugenhagen** serta menepati sumpahnya untuk menjadi seorang prajurit seperti ayahnya, **Seto**.
*Seiyuu*: Masachika Ichimura [Mew 2 - *Pokemon movie*]

### CAIT SITH



Robot kucing ini dikendalikan oleh salah seorang pejabat Shinra, **Reeves**. Walaupun orang Shinra, Reeves tidaklah jahat. Ia selalu bertindak memikirkan rakyat Midgar, sehingga awalnya ia sempat marah pada Barret yang

pernah menyebabkan ledakan reaktor Mako, yang otomatis berakibat jatuhnya banyak korban.
*Seiyuu*: Ishikawa Hideo [Kevin Winnicot - *Xenosaga*, Ryudo Owaru - *Soryuden Drama CD*]

## CID HIGHWIND



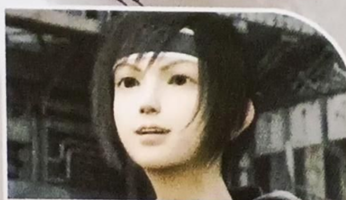
Ciri khasnya adalah penampilan khas pilot, serta hobi memaki-maki. Cid memiliki pesawat *Highwind* [yang direbut dari Shinra dua tahun silam]. CIta-citanya adalah menjadi orang pertama yang terbang ke luar angkasa.
*Seiyuu*: Yamaji Kazuhiro

## VINCENT VALENTINE



Pertemuan pertamanya dengan Cloud dan kawan-kawan adalah saat mereka membuka peti mati tempatnya tertidur selama hampir 30 tahun. Dahulu Vincent adalah anggota Turks yang jatuh cinta pada peneliti yang dijaganya. Cintanya harus berakhir karena yang bersangkutan memilih untuk menikahi atasannya. Ironisnya, orang itu jugalah yang kemudian membuat dirinya jadi seperti monster yang tak bisa bertambah tua ataupun mati. Sifatnya kalem dan terkesan tidak pedulian, tapi hatinya baik. Vincent-lah yang menyadarkan Cloud agar tidak menanggung semuanya seorang diri.
*Seiyuu*: Suzuki Shogo

## YUFFIE KISARAGI



Setia kawan mungkin tidak bisa diucapkan pada gadis *ninja* kelahiran Wutai ini. Sifatnya *matre* dan tidak pernah melewatkan kesempatan untuk berburu *materia*, serta amat cerewet. Kelemahan utamanya adalah naik kendaraan [pesawat, kapal laut, kapal selam, bahkan *gantole*] karena ia mudah sekali mabuk. Kalau sudah begitu, biasanya ia akan tergeletak pasrah atau sibuk sendiri di sudut ruangan.
*Seiyuu*: Kakazu Yumi [Nakano Yamato - *LOVELESS*, Cecilia Raynne Adelheid - *Wild Arms Drama CD*]

## DENZEL



Salah satu anak yatim piatu yang dirawat oleh TIfa. Ia menderita Geo-Stigma, dan sempat menimbulkan kepanikan saat mendadak hilang bersama anak-anak lainnya untuk mengikuti Kadaj. Walaupun menyusahkan dan terkesan serba pasrah, ia percaya pada Cloud dan menantikan kepulangannya bersama-sama Marlene.
*Seiyuu*: Ikeda Kyosuke [Soma Kyo kecil - *Fruits Basket*]

## RUFUS SHINRA



Putra dari Presiden Shinra yang mengambil alih kepemimpinan setelah ayahnya terbunuh oleh Jenova. Awalnya ia sama saja jahatnya dengan sang ayah, tetapi setelah dunia terancam oleh kemunculan Weapon, ia mulai berubah. Rufus diduga tewas saat Diamond Weapon menghancurkan Shinra Tower, tetapi ternyata ia berhasil bertahan hidup. Rufus sadar betul, Shinra telah menimbulkan banyak masalah di masa lalu, dan sepertinya ingin menebus itu dengan menjaga agar sisa-sisa Jenova yang ada tidak menimbulkan bencana kembali.
*Seiyuu*: Ohkawa Toru [Roy Mustang - *Hagane no Renkinjutsushi*, Alhazad - *Wild Arms Drama CD*]

## THE TURKS

Turks adalah agen khusus Shinra yang jangkauan kerjanya sangat luas, mulai dari sebagai mata-mata, sabotase sampai jadi *bodyguard*. Ada empat orang yang hingga Shinra hancur masih bertahan dan melindungi mantan presidennya. Mereka adalah **Tseng** [*seiyuu*: Suwabe Junichi], **Reno** [*seiyuu*: Fujiwara Keiji], **Rude** [*seiyuu*: Kusunoki Taiten] dan **Elena** [*seiyuu*: Toyoguchi Megumi]. Tseng adalah pimpinan mereka. Ia dekat dengan Elena [yang juga ada hati dengannya] walau dulu pernah menaruh hati pada Aerith. Reno dan Rude punya hobi aneh menggosip tentang apa yang mereka suka atau benci di saat senggang [Rude menyukai Tifa], tapi jika tiba waktunya beraksi merekalah yang akan berdiri di barisan terdepan. Selain sering berlaku konyol, kinerja The Turks agak aneh. Mereka sangat patuh pada perintah atasan, tapi hanya selama jam kerja. Di luar jam kerja [waktu liburan, misalnya], jangan harap mereka akan mau bergerak sekalipun ada buronan Shinra di hadapan mereka.

## KADAJ



Ia muncul bersama dua saudaranya, **Yazoo** [*seiyuu*: Kishi Yuji] dan **Loz** [*seiyuu*: Nomura Kenji]. Penampilan fisiknya mengingatkan kita pada sosok Sephiroth. Begitu pula sorot matanya yang sama-sama memancarkan kegilaan. Tapi siapakah Kadaj sebenarnya? Ia memanggil Cloud dengan sebutan "*Niisan*" [kakak] dan mencari-cari ibunya. Mungkinkah ia *clone* dari Sephiroth, ataukah hanya 'hantu' dari masa lalu yang dilahirkan dari Life Stream?
*Seiyuu*: Morikubo Shoutaro [Holl - *Bokyaku no Senritsu*, Ominae Yu - *SPRINGAN*]

## KEY WORD

### GEOSTIGMA

Penyakit yang timbul akibat penolakan tubuh manusia terhadap sel Jenova. Dikisahkan saat pertempuran antara Cloud dan Jenova berakhir, sel Jenova mencemari Life Stream yang merupakan sumber kehidupan baru di Gaia, dan korbannya kebanyakan adalah anak-anak.

### REUNION

Membangkitkan kembali Sephiroth sebagai orang yang dapat mewujudkan ambisi Jenova untuk menghancurkan planet. Demi terlaksananya Reunion dibutuhkan sel Jenova dalam jumlah besar, karenanya Kadaj kemudian berusaha merebut kembali sisa Jenova yang diambil oleh Rufus, Selain itu Kadaj juga berusaha mengambil sel-sel Jenova dalam tubuh anak-anak yang terkena Geostigma dengan cara mengumpulkan mereka.

## END NOTE

Walau *Advent Children* memuaskan hati penggemar *FFVII*, tapi tetap meninggalkan banyak pertanyaan. Coba lihat adegan awal Red XIII berlari dengan kedua anaknya dan memandang Midgar yang sudah menjadi hutan. Ini menimbulkan pertanyaan sebenarnya apa yang terjadi di Midgar setelah *Advent Children* berakhir? Memang dalam *game*-nya diceritakan pada akhirnya manusia yang menjadi biang kehancuran planet akan musnah, hanya meninggalkan spesies Red XIII sambil mengenang supaya kesalahan yang dilakukan manusia tidak terulang lagi. Kisah *FFVII* memang menarik, bahkan mungkin lebih baik jika kisah *game*-nya dibuat filmnya juga, yang tentunya akan menjadi film yang sangat panjang. Berbagai pertanyaan yang ditinggalkan seolah membuat kita harus berpikir berkali-kali untuk menemukan jawabannya. Banyak sekali adegan di *Advent Children* yang harus disaksikan berulang-ulang untuk mengetahui apa sebenarnya yang terjadi, yang sulit dimengerti kalau tidak mengetahui cerita *game*-nya. Tetapi kalau sudah mengetahui cerita *game*-nya, *Advent Children* merupakan kisah yang sangat menarik.

RATING


Tidak mengandung hal-hal yang tidak patut dikonsumsi anak-anak. Bahkan menarik untuk anak-anak, meski ceritanya sulit dimengerti.

## SCORE




+ Kekuatan FF Advent Children ini memang terletak di grafisnya. Sangat terlihat Square-Enix tidak main-main dalam membuatnya.

− Kalau tidak main gamenya ceritanya tak akan mudah dimengerti.

# KOM!KASIA 2005

made in INDONESIA

sekarang saatnya komik kita!

**Kerjasama UBM - ITB**

## Menerbitkan komik itu mudah

### Lomba komik
Selasa, 22 November 2005
*Terbuka untuk umum
Juri: Li Julian (Animonster)

Kategori A ( 6 -14 tahun )
Tema: Karakter komik
Gambar: Bebas, karangan sendiri

Kategori B ( 15 - 25 tahun )
Lomba membuat Komik dalam bentuk 4 Panel
Tema: Program acara "Safari sore" dari Radio Prambors

### Pameran + Pekan komik
Rabu, 23 November 2005
*Pameran hasil lomba komik
*Pekan komik dan animasi Indonesia

### Seminar
Kamis, 24 November 2005
*Pembicara: Hafiz Aziz Ahmad (DKV ITB)
Retno Kristy (Elex Media Komputindo)

### Workshop
Jum'at, 25 November 2005
*Meracik komik lokal dengan "bumbu luar"
Pembicara: Machiko Maeyama (Machiko Manga School)

### Pengumuman Pemenang dan Band
Sabtu, 26 November 2005



Informasi & Pendaftaran
Universitas Bunda Mulia
Jl. Lodan raya no. 2, Ancol
Jakarta utara 14330
Tlp. 021-690.9090 ext 226
Fax . 021-690.9712
Email : marketing@bundamulia.ac.id
Website: www.bundamulia.ac.id














JAPANFOUNDATION

NEC
KOMVIS.COM KOMUNIKASI VISUAL
MEDIA INDONESIA




Setelah sukses mengeluarkan *manga* berjudul *Shanao Yoshitsune* yang ber-setting pada masa-masa kehidupan *samurai*, **Hirofumi Sawada** membuat lagi karya dengan tema yang sama berjudul **Sanzoku Ou** yang berarti *"King of Bandit"*. *Manga* ini pertama diterbitkan oleh **Kodansha** di Jepang pada 17 April 2001 yang dimuat di *Monthly Shonen Magazine Comics* dan masih berlanjut hingga kini. Di Indonesia sendiri dimuat dalam Shonen Magz terbitan Elex Media Komputindo.

*Tokiori, hitomi ni shita fuukei modokashisa wo umiotosu sore naraba kami ni kikou ka? kono sekai ga risoukyou na no ka?*

Kisah ini dimulai di penghujung periode Kamakura [1185-1333], saat itu **Takatoki,** seorang *Shikken Tokuso,* yaitu kepala keluarga *Houjo* pemimpin badan pemerintahan *Bakufu Kamakura*, dengan sewenang-wenang membebankan pajak yg sangat tinggi hingga menyengsarakan rakyatnya. Seorang *onmyouji*, yaitu peramal atau pendeta ilmu Taoisme, bernama **Tsuchi Mikado** yang dipercaya memiliki kekuatan supranatural melihat sebuah bintang baru muncul di langit. Lalu setelah melihat posisi dan cahayanya, ia meramalkan bahwa akan muncul kekuatan yang dapat mengubah dunia ini. Orang yang ditunjukkan oleh bintang tersebut harus ditemukan secepatnya. Jika tidak, maka pemerintahan Bakufu Kamakura akan menghadapi krisis berkelanjutan. Kalau sampai orang itu menjadi musuh, maka ia akan memiliki kekuatan terhebat yang akan membunuh Houjo.

Pada tahun 1325 di negara *Kai* [prefektur Yamanashi] seorang bocah berumur 10 tahun bernama **Nagato Itsuki** hidup dengan ayahnya, seorang petani yang dulunya adalah *samurai* bernama **Naoshige Itsuki**. Nagato hendak merayakan ulang tahun ayahnya, dengan memberinya hadiah kejutan berupa ikan yang ditangkapnya dari sungai. Melalui akal cerdiknya ia berhasil menangkap banyak ikan bersama teman-temannya. Karena ikan hasil tangkapannya terlampau banyak, ayahnya ingin berbagi dengan tetangga mereka. Ia menyuruh Nagato mengambil keranjang di gudang. Ketika sedang mencari keranjang, ia menemukan sebuah pedang yang beratnya bukan main dan pedang itu sulit untuk dicabut dari pembungkusnya.

Kemudian ayahnya menceritakan bahwa pedang itu adalah peninggalan keluarga Itsuki. Empat puluh tahun yang lalu saat negara mereka diserang oleh Mongol, atas perintah dari pemerintah Bakufu Kamakura para *samurai* dari seluruh Jepang bertarung untuk melindungi Jepang dengan nyawa mereka sebagai taruhannya. Sebagai pemimpin, keluarga Itsuki melakukan aktivitas yang hebat. Tapi Houjo dari Bakufu sama sekali tidak berterima kasih pada para *samurai* dari daerah Kanto, dan tentu saja mereka pun jadi tidak puas pada Houjo. Lalu Houjo segera melakukan perburuan terhadap para *samurai* yang tidak puas, termasuk keluarga Itsuki. Hingga akhirnya keturunan keluarga Itsuki tinggal ayahnya seorang. Pedang yang ditemukan oleh Nagato adalah pedang warisan turun temurun sejak nenek moyang dan merupakan jiwa dari keluarga Itsuki. Walau tak bisa dicabut dari pembungkusnya, namun ayahnya yakin bahwa suatu saat nanti Nagato bisa menariknya karena dalam tubuhnya mengalir darah keluarga Itsuki. Selain itu, di tubuhnya terdapat tanda lahir berbentuk bintang, sama seperti yang dimiliki oleh ayahnya.

Ketika Nagato sedang tidur, tiba-tiba rumahnya didatangi oleh sekelompok pasukan yang dipimpin oleh *samurai* Bakufu bernama **Genki Sasa**. Mereka mencurigai bahwa ayahnya memiliki rencana untuk melakukan serangan terhadap pemerintah. Meski melakukan perlawanan, Nagato tidak bisa berbuat banyak saat mereka menangkap dan membawa ayahnya untuk diinterogasi. Keesokan harinya Nagato berniat untuk mencari



ayahnya menuju kota Kamakura sambil menggenggam pedang misterius yg diwariskan dari waktu ke waktu oleh leluhurnya. Namun sesampainya di sana, Nagato malah menemukan ayahnya dalam keadaan mati mengenaskan akibat menolak untuk bekerja sama dan menjadi korban dari kekejaman Takatoki. Bahkan ia tak diijinkan untuk mendekati mayat ayahnya malah dipukuli oleh penjaga di sana.

Beberapa hari kemudian Takatoki melakukan perjalanan untuk berburu elang dengan dikawal para anak buahnya. Di antara mereka, ada 2 orang pengawal terbaiknya, yaitu **Takauji Ashikaga** dan **Yoshisada Nitta**. Nagato yang terbakar dendam mencoba menyerang Takatoki, namun ia dihadang oleh Genki Sasa, yang menangkap ayahnya tempo hari. Api amarah yang membara dalam diri Nagato tak menghalanginya untuk membalas kematian ayahnya. Tanpa disadari ia berhasil mencabut pedang warisan keluarganya dari pembungkusnya dan membelah tubuh Genki Sasa yang kekar.

Melihat hal itu, Takatoki yang panik memerintahkan anak buahnya untuk menyerangnya. Tiba-tiba langkah Nagato dihentikan oleh Takauji yang berhasil merobohkannya. Saat Nagato terjatuh tak sadarkan diri, Takauji keheranan melihat anak sekecil itu mampu mengalahkan Genki Sasa. Dan saat ia menggenggam tangan anak itu ia merasakan hawa membunuh yang panas dan dahsyat.

Ternyata bukan Nagato saja yang mengincar Takatoki. Dari balik pepohonan muncul **Natsume**, seorang gadis misterius yang sejak awal mengamati mereka. Bersama teman-temannya ia menyelamatkan Nagato, meski ia harus terluka ketika Takauji memanah kakinya saat hendak melarikan diri. Selain itu salah seorang temannya pun tewas ketika menyerang Takauji. Takatoki yang geram memerintahkan anak buahnya untuk mencari Nagato dan Natsume. Mereka pun mulai menyisir daerah hutan itu. Saat Takauji menemukan sebuah gua, ternyata di dalamnya Nagato dan Natsume yang terluka sedang bersembunyi. Namun ia mengurungkan niatnya untuk membunuh mereka setelah melihat tanda lahir berbentuk bintang di tubuh Nagato yang sama dengan tanda bintang di tubuhnya.

OKU OU

Takauji pun meninggalkan mereka dan berbohong pada teman-temannya mengenai keberadaan kedua orang itu. Hanya Yoshisada saja yang bisa mencium kecurigaan padanya.

Nagato yang yatim piatu terbangun di tengah-tengah sekumpulan orang, yang ternyata adalah teman-teman Natsume. Mereka merupakan kelompok pemberontak yang tinggal di pegunungan, dan berniat untuk menggulingkan pemerintah yang kejam. Lalu pemimpin kelompok itu memerintahkan Natsume untuk membunuh seorang Houjo bernama **Kurotaki**. Nagato yang merasa berhutang budi pun mengajukan diri untuk ikut serta walau ditentang oleh teman-teman Natsume.

Ketika berpapasan dengan Kurotaki, Natsume pun menyamar menjadi kakak Nagato yang sedang sakit. Kurotaki yang mata keranjang lalu mengajak mereka ke kediamannya yang dijaga dengan ketat.

Saat hendak membunuhnya, penyamaran Natsume pun terbongkar dan menyebabkannya ditawan. Lagi-lagi dengan menggunakan pedang keluarganya, Nagato berhasil membunuh Kurotaki dengan sekali tebas.

Walau berhasil membunuh Kurotaki, mereka tak bisa keluar dari tempat itu, sebab anak buah Kurotaki mengepung mereka. Tiba-tiba muncullah seorang pemimpin kelompok bandit bernama **Kusunoki Masashige** bersama anak buahnya yang datang membantu mereka dan mengalahkan pasukan Kurotaki. Sebelumnya Nagato pernah bertemu dengan Masashige yang saat itu sedang mabuk akibat terlalu banyak minum *sake* di perkemahan kelompok pemberontak.

Masashige yang melihat bakat Nagato ingin melatihnya, sehingga kekuatannya tak hanya muncul saat ia memegang pedang keluarga Itsuki saja. Sama halnya dengan Nagato, Masashige juga memiliki tanda lahir berbentuk bintang di tubuhnya. Ia menjelaskan bahwa di dunia ini orang yang memiliki tanda itu hanya 6 orang saja. Mereka ditakdirkan memiliki nasib yang malang dalam hidupnya. Ia pun melatih Nagato dengan berbagai ilmu untuk mengasah kekuatannya maupun pikirannya.

Waktu pun berlalu, walau pemerintahan Bakufu telah beralih kepemimpinan namun Takatoki tetap berkuasa dengan mengatur Houjo yang baru secara tak terlihat dan menjadi semakin tak terkalahkan. Di lain tempat, Nagato tumbuh dewasa menjadi seorang pemuda yang kuat, ia pun dipercaya oleh Masashige untuk menjadi tangan kanannya. Untuk menjalankan tugas pertamanya sebagai seorang *samurai*, Nagato bersama sahabat karibnya yang bernama **Koyasha** diminta untuk bertransaksi ke negeri *Harima*. Di sana, **Akamatsu Enshin**, pemimpin kelompok bandit dari negeri Harima itu telah mengincar kedatangan mereka berdua.

*Piero no you ni ayatsurareteita nozomi wo kanaeta kamigami ha emi wo ukabete shi ni yuku hitobito wo mitsumeteita kore ga anata no sekai na no ka?*

**Itsuki Nagato**



Seorang pemuda yang memiliki tanda lahir berbentuk bintang di dadanya. Dengan pedang ungu misterius warisan dari keluarganya, ia mengincar nyawa Takatoki untuk membalaskan kematian ayahnya. Selain memiliki kekuatan yang menakjubkan, Nagato juga cerdik dalam melakukan segala hal, sampai-sampai Masashige saja bisa tertipu saat sedang melatihnya.

**Natsume**



Cewek cantik yang menyelamatkan Nagato dari serangan anak buah Takatoki ini selalu merasa bersalah atas kematian sahabatnya yang terbunuh oleh Takauji. Ia pun rela mengorbankan segalanya termasuk tubuhnya demi membunuh Takatoki.

**Kusunoki Masashige**



Pemimpin kelompok bandit dari daerah *Kawachi* yang juga memiliki tanda bintang di tubuhnya ini ingin menjadikan Nagato sebagai "King of Bandit" setelah melihat potensi dalam diri anak itu. Dengan kumis tipisnya sekilas ia tampak seperti Robin Hood yang mencuri harta dari para penguasa yang kejam dan membagi-bagikannya pada rakyat jelata.

### Koyasha



Adik dari Natsume ini menjadi sahabat Nagato semenjak mereka bertemu di perkemahan para pemberontak. Cowok yang periang ini juga memiliki bakat dalam bertarung menggunakan pedang, walau tak sehebat Nagato.

### Houjo Takatoki



Tokoh antagonis dalam cerita ini yang gemar sekali berfoya-foya, apalagi jika melihat gadis-gadis cantik. Penguasa tertinggi dalam pemerintahan Bakufu Kamakura ini selalu bertindak sewenang-wenang bahkan melebihi kekuasaan Kaisar pada saat itu. Ia pun tak segan-segan untuk membunuh anak buahnya yang gagal dalam melaksanakan tugas mereka.

### Ashikaga Takauji



Pengawal Houjo yang tak banyak bicara dalam melakukan tugasnya. Ia selalu penasaran pada kekuatan Nagato saat pertama kali menyerang Takatoki. Tapi sewaktu melihatnya di dalam gua, Nagato tampak seperti anak kecil lainnya. Meski pun bekerja pada pemerintah, Takauji yang jago beladiri dan memanah, masih memiliki rasa belas kasihan. Sama seperti Nagato dan Masashige, di tubuhnya juga terdapat tanda bintang.

### Nitta Yoshisada



Salah seorang ahli memanah yang juga bekerja sebagai pengawal Houjo. Nitta selalu merasa senang jika ia bersaing dengan Takauji. Walau Takauji selalu selangkah di depannya, cowok yang terlihat lebih santai dari Takauji ini tak mau kalah oleh rekannya itu. Ia pun memiliki tanda bintang di tubuhnya

### Akamatsu Enshin



Pemimpin kelompok bandit dari negeri Harima yang termasuk dalam daftar orang-orang yang memiliki tanda lahir berbentuk bintang di tubuhnya. Walau umurnya sudah tua, namun jangan pernah sekalipun meremehkan kemampuannya.













*Kami no te de ayatsurareteita hito ha yubi no kazu dake ikirareru to yorokobi wo oboeta hito ga miru shikai ha irodorare kawarihateta ...*

Menurut kepercayaan Taoisme, disebutkan bahwa keberadaan semua benda dan mahluk hidup di alam semesta ini diatur oleh lima elemen dalam kehidupan. Elemen-elemen tersebut yaitu air, api, tanah, kayu, dan emas [logam]. Dalam cerita Sanzoku Ou ini diceritakan bahwa di pusat kelima elemen tersebut terdapat sebuah bintang kecil. Sesuai dengan kepercayaan tersebut, jika kita bisa menemukan orang yang dipengaruhi oleh bintang kecil ini, maka segala permintaan kita bisa terkabulkan. Setiap karakter utama dalam cerita ini yang memiliki tanda lahir berbentuk bintang di tubuhnya mewakili salah satu elemen tersebut. Sehingga jika mereka semua bersatu, maka akan muncul sebuah kekuatan dahsyat yang tak akan terkalahkan. Namun dengan keberadaan Takauji dan Nitta yang berpihak pada Takatoki, mampukah kekuatan dahsyat itu terwujud? Akankah dendam dalam diri Nagato atas kematian ayahnya terbalaskan?

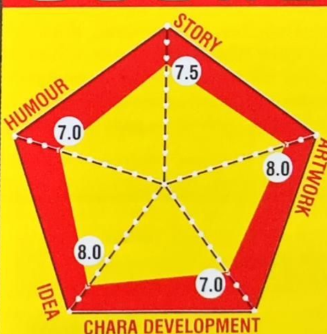
Reviewed By Shin Asun

Quotes are taken from *La Sadies - Doukei Hatan Sekai [A World Bankrupt of Aspiration]*

Translation notes:

1. Sometimes the things I see, breed furstation in me If that's that, maybe I'll ask god? Is this world your idea of Utopia?
2. Controlled like a puppet, the gods that granted our wish Watch the people marked for death with smiles, is this your world?
3. The person controlled by the hand of god, learned joy by their short life It influences a person's perspective, changes it utterly...

## SCORE




+ Walau pun karakter-karakter dalam manga ini hanya fiksi belaka, namun setting dan istilah-istilah yang dipakai di dalamnya diambil dari sejarah dalam dunia nyata Jadi sambil membaca kita bisa mempelajari sejarah pada masa-masa kekuasaan Shogun di Jepang.

− Hirofumi Sawada tidak begitu banyak menyisipkan unsur humor dalam manga ini, sehingga membuat jalan ceritanya terlampau serius dan terasa kurang menghibur.

**RATING 15+** Banyaknya adegan kekerasan yang mengumbar darah dimana-mana dan sedikit nudity membuat manga ini tidak cocok untuk anak-anak.

## GAIKING

Para penggemar anime bergenre *super robot war* akan terobati rasa rindunya, karena salah satu serialnya berjudul *Gaiking* yang pernah diputar selama 44 episode di Fuji TV sejak 1 April 1976 hingga 27 Januari 1977 kini dibuat *remake*-nya dengan konsep baru. Setelah hampir 30 tahun berlalu sejak kemunculannya, versi terbaru *Gaiking* yang berasal dari karya **Go Nagai** [*Getter Robo, Great Mazinger*], rencananya akan ditayangkan di TV Asahi pada tanggal 12 November 2005 mendatang. Anime yang aslinya berjudul *Daiku Maryu Gaiking* ini diproduksi oleh Toei Animation dan TV Asahi. Untuk informasi lebih lengkapnya bisa kalian lihat di http://www.toei-anim.co.jp/tv/gaiking/




## CAPETA

Baru-baru ini majalah bulanan Shonen Magazine telah mengumumkan bahwa **Capeta,** *manga* karya **Masahito Soda** tentang kejuaraan balap Formula 1, akan diadaptasi menjadi serial televisi. Manga yang memenangkan Kodansha Manga Awards ke-29 untuk kategori *shonen manga* ini menceritakan tentang seorang pelajar kelas 4 SD bernama **Taira Kappeita** atau yang biasa dipanggil dengan julukan Capeta. Pada suatu hari, ia mendapat mobil *go cart* dari ayahnya, lalu Capeta dan ayahnya pergi menuju sebuah sirkuit untuk mencoba mobil itu. Seharusnya mobil yang dinaikinya itu tak bisa melaju kencang, tapi Capeta berhasil menyusul mobil-mobil lainnya. Seorang juara *East Japan Junior Cart* melihat potensi dalam diri Capeta dan menyarankannya untuk mengikuti sebuah kejuaraan. *Capeta* yang diproduksi oleh Studio Comet ini akan ditayangkan mulai tanggal 4 Oktober 2005 di TV Tokyo.




## BLACK LAGOON



**Okajima Rokuro** mengunjungi kawasan Asia Tenggara sambil membawa *file* yang sangat dirahasiakan. Ia diculik oleh segerombolan bajak laut yang menaiki sebuah kapal torpedo. Kapal itu dikenal dengan nama "**Black Lagoon**". Walau Rokuro merasa bahwa ia akan segera diselamatkan oleh orang-orang kepercayaannya, namun perusahaan tempatnya bekerja malah mengirimkan tentara bayaran untuk membunuhnya. Merasa dikhianati, Rokuro kemudian bergabung menjadi salah satu awak kapal Black Lagoon yang dikenal dengan julukan "Rock". *Manga* bergenre *gun battle action* karya seorang *mangaka* bernama **Hiroe Rei** ini sampai sekarang masih diserialisasikan di Sunday GX Comics dan diterbitkan oleh Shogakukan. Animenya sedang dibuat oleh studio **Mad House**.

## GINBAN KALEIDOSCOPE

**Sakurano Tazusa** adalah seorang cewek cantik berumur 16 tahun yang berbakat dalam olah raga *ice skating*. Namun karena sombong, ia pun dibenci oleh orang lain sehingga ia tak mampu menunjukkan bakat sesungguhnya. Suatu hari Tazusa dibayang-bayangi oleh hantu dari Kanada bernama **Pete** yang meninggal saat berumur 16 tahun. Pada mulanya ia takut akan kehadirannya, tapi lama-kelamaan Tazusa mulai terbiasa. Berkat dorongan Pete, ia mulai bekerja keras supaya bisa terpilih sebagai seorang atlit pada kejuaraan Olimpiade Turino. Diangkat dari sebuah *manga* berjudul sama karya dari **Kaibara Rei**, anime produksi Studio Aniplex bergenre *sport drama* ini disutradarai oleh **Takamatsu Shinji**, dan *character design*-nya ditangani oleh **Suzuhira Hiro**. Rencananya akan ditayangkan pada tanggal 8 Oktober 2005.




## LAMUNE

Ketika masih kanak-kanak, **Tomosaka Kenji** pindah ke sebuah kota di pinggir pantai. Saat itu laut memantulkan cahaya matahari di musim panas sehingga terlihat seperti *lamune* [*lemonade*]. Di sana ia bertemu dengan seorang gadis bernama **Kokonoe Nanami** yang tinggal di sebelah rumahnya. Waktu pun berlalu, musim panas kembali datang. Bagi Kenji dan Nanami hari-hari terasa seperti hari biasanya. Tapi, ada sesuatu yang istimewa pada musim panas kali ini. *Lamune* diadaptasi dari sebuah *dating game* dari Playstation 2 berjudul *Ramune ~Glass Bin ni Utsuru Umi~* produksi Neko Neko Soft, yang dibuat versi serial televisinya oleh sutradara **Takada Jun** dengan *character design* dikerjakan oleh **Kondo Gen'ichiro**. Anime ini diproduksi oleh Studio Neko Neko Soft bersama Trinet Entertainment dan akan ditayangkan pada 8 Oktober 2005 sebanyak 12 episode di Chiba TV, Kansai TV, Tokai TV, TV Kanagawa, danTV Saitama.




## I''S PURE AU COMMENCEMENT

Kisah cinta yang sangat menyentuh dan akan menguras air mata karya **Masakazu Katsura** ini *manga*-nya pernah dimuat di majalah bulanan Shonen Jump. Selain karena ceritanya, **I''s** juga menjadi populer karena desain seragam sekolah para karakter ceweknya yang menarik. Pada tahun 2002 telah dibuat versi OVA-nya, dan tahun ini sutradara **Mamoru Kanbe** membuat ***I''s Pure au commencement*** dibantu oleh **Rinshin** yang menangani *character design*-nya. Diproduksi oleh Studio Pierrot dan Shueisha, DVD-nya akan dirilis di Jepang mulai 9 Desember 2005 mendatang.

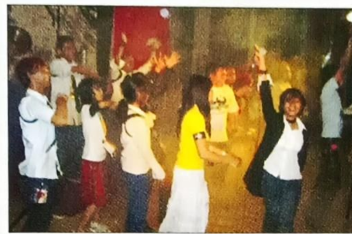


# NEW WORLD : Sound Of L'arc~en~Ciel







Warna baru musik di Jogjakarta bertambah lagi pada tanggal 10 September 2005 dengan adanya acara **New World: Sound of L'arc~en~Ciel** yang merupakan acara *Tribute to L'arc~en~Ciel*, band asal Negeri Sakura yang sangat terkenal. Acara ini dikonsep per *chapter* sebanyak 10 *chapter* sesuai dengan jumlah album dari L'arc~en~Ciel sendiri, dengan didukung oleh 10 band *performance* untuk setiap *chapter*-nya. Acara ini pada dasarnya merupakan *pilot project* yang ingin memperkenalkan seperti apa sebenarnya musik Jepang itu. Acara ini sendiri berjalan relatif mulus. Antusiasisme penonton mulai panas ketika *chapter* "Dune" dibuka oleh **Shin X Plain**, lalu diikuti oleh *performance* band asal Jakarta, **Tierra**, dalam *chapter* "Tierra". *Home band* **Hikaru** [*chapter* "True"], **The Satpams** [*chapter* "Heavenly"], dan **Ruins Arc** [*chapter* "Ray"] juga terlihat sangat bagus dalam membawakan jatah *chapter*-nya masing masing. Tak kalah serunya, *performance* dari **Julia** [*chapter* "Heart"], **Tsuzuku** [*chapter* "Ark"], **4th Avenue Café** [*chapter* "Smile"], **dan X-Kei** [*chapter* "Real"] yang juga mengundang perhatian penonton. *Chapter* terakhir "Awake" dibawakan dengan cantik oleh **Restu Ibu**. Di akhir acara, Besek [band seleksi] secara apik berkolaborasi menutup acara ini bersama-sama membawakan lagu *New World*, sesuai dengan judul dari acara ini. Di luar itu semua, gelar *Best Performance Act* sepertinya patut diberikan pada Tierra, band asal Jakarta yang *performance act*-nya bisa membawa adrenalin penonton ke tingkat yang jauh lebih tinggi. Para penonton pun banyak yang merasa lega dari dahaga akan acara seperti ini, karena memang ini yang pertama kalinya diadakan di Jogjakarta. Antusiasme penonton terlihat dari banyaknya antrian di ticket box sebelum acara dimulai. Selain itu *respect audience* terhadap acara ini juga dihargai dengan diadakannya *Costume Play* [*Cosplay*] *contest*. Penonton yang berkostum terbaik mendapat hadiah menarik dari Hikaru Community selaku penyelenggara. Hikaru Community sendiri mengatakan bahwa acara ini terbilang sangat sukses. Nia, koordinator tiket acara, mengatakan bahwa audience malam itu jauh melebihi target. *"Kita benar-benar tidak menyangka animo audience akan acara ini. Tiket yang laku pre-sale saja sudah hampir mencapai angka 500, sedangkan di saat acara, tiket yang terjual di venue lebih dari 250 lembar. Padahal di saat awal mengkonsep, acara ini hanya ditargetkan untuk tidak lebih dari 400 orang,"* ungkap Yudi selaku supervisor acara. Di atas semua itu, Hikaru Community mengucapkan banyak terimakasih pada para pihak yang terkait, band-band pengisi acara, para sponsor yang mempercayai Hikaru, dan tentunya para pengunjung yang datang ke acara.

Reported by Hikaru Community





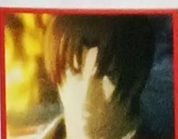




# Kabaru




Masih ingat dengan kelompok F4 dalam drama Taiwan berjudul *Meteor Garden*? Drama yang diadaptasikan dari *manga* **Hana Yori Dango** itu kini sudah dibuat dalam versi drama Jepang. Tokoh utama si gadis miskin MakinoTsukushi diperankan oleh **Inoue Mao**, sedangkan keempat cowok F4 diperankan oleh **Jun Matsumoto** [tokoh Doumyouji Tsukasa] dari grup Arashi, **Shun Oguri** [Hanazawa Rui], **Matsuda Shota** [Nishikado Soujirou], dan **Tsuyoshi Abe** [Mimasaka Akira]. *Image song* drama ini yang berjudul ***Planetarium*** dinyanyikan oleh **Ai Otsuka**. *Hana Yori Dango* akan diputar lewat stasiun TBS mulai tanggal 21 Oktober 2005 ini.



Production I.G tengah merampungkan sebuah anime berjudul ***The King of Fighters: Another Day*** yang diadaptasikan dari *game King of Fighters*. Anime ini disutradarai oleh Masaki Tachibana, dan menurut jadwal akan dirilis bulan Desember mendatang sebanyak 4 episode.




Anime *Saint Seiya* terbaru berjudul ***Saint Seiya ~The Hades * Chapter Inferno~*** juga rencananya akan ditayangkan Desember nanti melalui saluran SkyPerfect TV.



*Manga* ***Mizu ni Sumu Hana*** karya Chie Shinohara telah diadaptasikan dalam bentuk *live action movie* yang disutradarai Kenji Gotou. Tokoh utama Rikka dalam film ini dibintangi oleh aktris **Aki Maeda**. Belum jelas kapan penayangannya, namun dipastikan tahun 2005 ini.

Setelah April lalu mengalami perombakan seluruh *seiyuu*, anime **Doraemon** kembali diperbaharui dengan *opening song* yang baru. Sudah 26 tahun sejak *Doraemon* dirilis dalam bentuk anime pada tahun 1979, lagu kebangsaan *Doraemon no Uta* akan diganti dengan lagu ***Hagu Shichao*** yang dibawakan penyanyi senior **Natsukawa Rimi** [31]. Penggemar *Doraemon* di Jepang sudah bisa menikmati *opening* barunya itu mulai tanggal 28 Oktober ini.



Dua artis **Hiroshi Abe** [41] dan **Kou Shibasaki** [24] untuk pertama kalinya akan menjadi *seiyuu* dalam *movie* ***Hokuto no Ken - Raoh Gaiden Junai*** yang premier Maret 2006 mendatang. Hiroshi akan mengisi suara tokoh utama Kenshirou, sedangkan Kou akan mengisi suara Reina, tokoh baru yang tidak muncul dalam *manga*-nya. Rencanaya *OVA Hokuto no Ken - Raoh Gaiden Gekitou* juga akan dirilis musim gugur tahun depan.

*Mangaka* di balik *Vampire Princess Miyu*, **Narumi Kakinouchi**, merilis karya terbarunya berjudul ***Ruby Blood***. *Manga* bertema misteri ini mulai diserialisasikan dalam majalah Susperia Mystery edisi November.



Baru-baru ini sutradara **Hayao Miyazaki** meraih penghargaan ***lifetime achievement award*** dalam acara **Venice Film Festival** berkat karyanya *Howl's Moving Castle*. Tahun-tahun sebelumnya Miyazaki telah mengoleksi penghargaan bergengsi Golden Bear dan Academy Award lewat film *Spirited Away*.

Lewat diary situsnya, **Studio Ghibli** mengumumkan tengah mengerjakan *storyboard* sebuah proyek baru yang akan dirilis musim panas tahun depan. Tidak dijelaskan apa judul animasi itu dan siapa yang menyutradarainya.



# RUROUNI KENSHIN

## THE STORY LIVES ON

Tahun 2000 anime fans di Indonesia sangat mengandrungi serial *samurai* yang satu ini, yang tayang di stasiun televisi swasta kita dengan judul *Samurai X*. Demam Kenshin ini juga mengangkat kembali populernya anime di tanah air yang sempat *booming* di televisi tahun 1994-1995 [*Sailor Moon, Candy Candy, Patlabor*, dll]. Animonster sudah sering membahas *Rurouni Kenshin* [#1, 12, 24, 36, 39, 43] tapi ternyata masih banyak pembaca yang meminta ulasan *Rurouni Kenshin* karena Animonster yang membahas serial ini secara lengkap [#12] dengan cepat *sold out* di mana-mana. Karena tidak mungkin mencetak ulang edisi yang telah lewat, maka pada edisi kali ini kembali kami hadirkan ulasan *Rurouni Kenshin* seperti yang pernah dimuat di Animonster #12, dengan perbaikan pada artikelnya. Selamat menikmati!

### THE HISTORY

*Rurouni Kenshin* [RK] pertama kali lahir dalam bentuk *manga* pada tahun 1995, hasil karya **Nobuhiro Watsuki**. *Manga*-nya sendiri tamat di volume ke-28 dan sudah diterbitkan di Indonesia oleh Elex dengan judul *Samurai X*.

Anime RK yang dibuat pertama adalah dalam bentuk serial TV sebanyak 95 episode, mulai ditayangkan pada tanggal 10 Januari 1996 sampai 8 September 1998. Animenya diproduksi oleh Fuji TV, SME Visual Work dan Studio Gallop. Kazuhiro Furuhashi dipercaya menjadi sutradaranya yang juga pernah menyutradarai *You're Under Arrest* dan *Hunter X Hunter*. *Character design* dipegang oleh 2 orang, yaitu Fumie Muroi [sutradara *FF VII Last Order*] dan Hideki Hamasu [*Ghost in the Shell, Tokyo Godfather*]. Serial TV yang panjang ini dihiasi banyak lagu *opening* dan *ending* yang sampai sekarang disukai oleh anime fans di seluruh dunia. *Opening*-nya berturut-turut adalah **Sobakasu** [Judy & Mary], **1/2** [Makoto Kawamoto], dan **Kimi ni Fureru Dake de** [Curio]. Sedangkan *ending* song-nya sejak awal episode adalah **Tactics** [The Yellow Monkeys], **Namida wa Shitteiru** [Mayo Suzukaze], **Heart of Sword** [TM Revolution], **Fourth Avenue Café** [L'Arc~en~Ciel], **It's Gonna Rain** [Bonnie Pink], **1/3 Junjou na Kanjou** [Siam Shade] dan terakhir adalah **Dame** yang dibawakan You Izumi.

RK *movie* **Ishin Shishi no Requiem** dirilis di bioskop Jepang pada tanggal 20 Desember 1997 yang menampilkan cerita yang lepas dari TV Series. *Opening* song untuk versi *movie* adalah **Niji** dari Laruku, dan ditutup oleh lagu **Towa no Mirai** milik Animetal.

Pada tahun 1999 dibuatlah versi OVA berjudul **Tsuiokuhen** [3 episode] yang mengisahkan Kenshin ketika masih menjadi Hitokiri Battousai. Sebagai penutup dirilis juga OVA **Seishouhen** sebanyak 2 episode tahun 2002. Untuk versi OVA *Tsuiokuhen* musik penutupnya berjudul **Quiet Life** milik Taku Iwasaki, sedangkan *Seishouhen* ditutup oleh lagu **The Source of Love** oleh Hiroko Kasahara.

Serial TV Kenshin terdiri dari 5 *chapter* yang ditayangkan hampir 2 tahun. *Chapter* 1 mengenalkan tokoh Kenshin dan kawan-kawannya. *Chapter* 2 menceritakan mengenai pertempuran Kenshin dengan Shishio Makoto beserta kelompok Juppon Gatana. *Chapter* 3 memfokuskan pertempuran Kenshin dengan Amakusa, yang merupakan rival dari guru Kenshin yang telah mengajarkan ilmu aliran Hiten Mitsurugi Ryuu. Dalam *chapter* 4 Kenshin dan kawan-kawan terlibat intrik dengan kelompok dari Eropa dan sebuah perkumpulan *ninja*. Sedangkan *chapter* terakhir menceritakan mengenai pertempuran Kenshin dengan sebuah kelompok yang memiliki ilmu sihir dan hendak mengubah kota Edo [sekarang Tokyo] menjadi neraka. *Chapter* 1 dan 2 memiliki alur cerita yang sama

*chapter* selanjutnya hanya dibuat untuk versi serial TV-nya. Otomatis *ending* dari kedua versi ini berbeda [antara *manga* dan *TV Series*]. Cerita versi *manga* berakhir setelah Kenshin mengalahkan Enishi, yang ternyata adalah adik dari Tomoe, mantan istri Kenshin ketika ia masih berumur 16 tahun.

## THE STORY

*Rurouni Kenshin* mengambil latar di Jepang pada tahun ke-11 periode Meiji atau tahun 1878, di mana pada saat itu Jepang sedang dalam pergolakan yang disebabkan oleh mulai berdatangannya orang Barat ke Jepang. Hal ini menjadi pro dan kontra bagi orang Jepang karena ada kelompok orang yang tidak menyukai kedatangan orang barat tersebut. Terlepas dari itu, tersebutlah seorang *rurouni* [pengembara] yang bernama **Himura Kenshin** dan mengembara di jalan-jalan Tokyo. Saat itulah Kenshin bertemu dengan **Kamiya Kaoru** untuk pertama kalinya, di mana pada saat itu Kaoru menyerang Kenshin karena menganggap Kenshin sebagai ***Hitokiri Battousai***. *Hitokiri Battousai* adalah seorang pembunuh berdarah dingin dan paling ditakuti di seluruh Jepang, yang memihak kepada kelompok Ishin Shishi serta bertekad membawa Jepang kepada era baru Meiji pada tahun 1867.

Kemudian Kenshin ikut dengan Kaoru yang memegang kepengurusan Kamiya *dojo* setelah orang tuanya meninggal, walaupun bisa dibilang *dojo* tersebut sudah tidak memiliki murid lagi. Dengan adanya Kenshin yang tinggal di Kamiya *dojo* maka pekerjaan Kaoru menjadi lebih ringan dari sebelumnya, karena Kenshin memegang tugas untuk mencuci pakaian dan memasak untuk para penghuni Kamiya *dojo*. Kenshin kemudian bertemu dengan **Sagara Sanosuke**, yang disewa untuk membunuh Kenshin dengan *Zanbatou*, pedang super besarnya. Namun Sanosuke dikalahkan oleh Kenshin dan akhirnya menjadi teman Kenshin. Setelah itu Kenshin dan Kaoru bertemu dengan **Myoujin Yahiko**, seorang bocah yatim piatu keturunan *samurai* yang bekerja sebagai pencopet. Kaoru berhasil memergokinya pada saat hendak mencopet Kenshin. Selanjutnya Yahiko diselamatkan oleh Kenshin dari para *yakuza*, yang kemudian memutuskan untuk menjadi murid Kamiya *dojo* dengan ambisi ingin menjadi orang yang kuat dan tegar. Musuh pertama Kenshin adalah **Jin-ya,** pembunuh berdarah dingin yang dapat menghipnotis orang sehingga lawannya tidak dapat bergerak. Jin-ya tahu akan masa lalu Kenshin sebagai *Hitokiri Battousai*. Untuk mengembalikan sifat asli Kenshin, Jin-ya menculik Kaoru dan jika dia tidak dibunuh maka Kaoru akan mati. Namun Kenshin dapat mengalahkannya tanpa harus membunuhnya. Sejak saat itu Kaoru mulai mengetahui masa lalu Kenshin. Untuk menebus kesalahannya di masa lalu, Kenshin memutuskan untuk tidak lagi membunuh dan menghilang dari ajang peperangan.

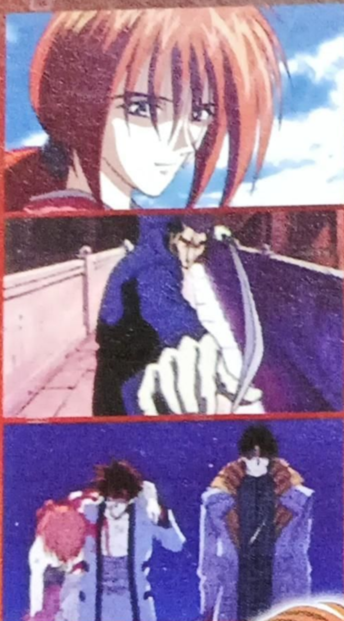
Kenshin mengganti pedangnya menjadi Sakabatou, sebuah pedang yang memiliki sisi tajam terbalik karena bukan digunakan untuk membunuh.

Datangnya **Takani Megumi** ke Kamiya *dojo* untuk meminta pertolongan membawa Kenshin bertemu dengan musuh selanjutnya. Megumi adalah seorang dokter berbakat, dia membantu seorang dokter untuk membuat opium yang kemudian diserahkan kepada **Takeda Kanryuu.** Setelah dokter pembuat opium meninggal maka satu-satunya orang yang dapat membuat opium hanyalah Megumi. Megumi melarikan diri, namun Kanryuu tidak tinggal diam dan menyewa kelompok *ninja* **Oniwa Banshu** untuk menangkap kembali Megumi. Megumi berhasil ditangkap sehingga Kenshin dan Sanosuke menyusul ke tempat kediaman Kanryuu. Di sana mereka harus bertempur dengan Oniwa Banshu yang terdiri dari 4 orang dan dipimpin oleh **Shinomori Aoshi**. Yang tak terduga oleh Aoshi adalah Kanryuu, yang menyewa mereka, berniat untuk membinasanakan semua anggota Oniwa Banshu beserta Kenshin dan Sanosuke.

Aoshi melihat dengan mata kepala sendiri anak buah kepercayaannya semua tewas di hadapannya. Hal ini membuat Aoshi marah namun sekaligus merasa sangat tak berdaya.

Kemudian muncul tokoh baru, seorang anggota kepolisian yang bernama **Saitou Hajime**. Sebenarnya dia adalah anggota kelompok **Shinsengumi** yang kemudian bergabung dengan pemerintah dan mengganti





namanya menjadi Fujita Goro. Sejak dahulu Saitou adalah musuh bebuyutan Kenshin, di mana Hitokiri Battousai pernah memihak kepada Ishin Shishi, musuh Shinsengumi. Kemampuan Saitou juga tidak bisa dianggap enteng, dengan sekali gebrak dia dapat membuat Sanosuke terluka parah. Melihat Sanosuke yang terluka parah, maka Kenshin memutuskan untuk berhadapan dengan Saitou Hajime. Padahal, kini Kenshin yang sudah kehilangan naluri membunuhnya mengalami kesulitan dalam menghadapi Saitou...

Sementara di Kyoto muncul sosok yang menakutkan dan dijuluki sebagai Hitokiri Battousai kedua. Orang ini adalah **Shishio Makoto** yang memiliki tubuh dengan kondisi hampir seluruhnya terbakar. Dengan teror-terornya, dia membentuk sebuah kelompok yang diberi nama **Juppon Gatana**, yang terdiri dari orang-orang yang memiliki kekuatan khusus. Ambisi Shishio adalah menjatuhkan kekuasaan pemerintah Jepang saat itu dan ingin menguasai Jepang. Hal ini memaksa Kenshin dan Saitou berangkat ke Kyoto, sesuatu yang sangat berat baginya... karena dia harus berpisah dengan Kaoru. Apalagi Kyoto juga merupakan kota yang penuh kenangan kelabu bagi Kenshin, sewaktu ia masih dikenal sebagai *Hitokiri Battousai* di sana.



Dalam perjalanan, Kenshin bertemu dengan **Makimachi Misao**, seorang gadis anggota Oniwa Banshuu yang berkelana mencari Shinomori Aoshi karena ternyata di antara mereka ada apa-apanya tuh... Misao tinggal di Aoi-ya bersama kakek dan teman-teman seperguruannya. Dari merekalah Kenshin kemudian mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai Juppon Gatana. Sementara itu Kaoru, Sanosuke dan Yahiko memutuskan untuk menyusul Kenshin ke Kyoto dan ikut menetap di Aoi-ya bersama dengan Misao. Ternyata musuh Kenshin kali ini tidaklah mudah untuk dikalahkan. Dimulai dari kapal perang yang dipakai Shishio sampai anak buah Shishio yang bernama **Seta Soujiro** dapat mengalahkan Kenshin, bahkan Sakabatou milik Kenshin berhasil dipatahkan oleh Seta yang memiliki julukan ***Tenken*** [pedang langit]. Karenanya Kenshin harus mencari Sakabatou baru dan satu-satunya cara adalah mencari pembuat Sakabatou yang pernah membuatkan Sakabatou untuk Kenshin. Sayangnya orang tersebut sudah meninggal. Putranya yang masih hidup merupakan harapan terakhir bagi Kenshin. Namun orang tersebut mengatakan kepada Kenshin kalau dia sudah tidak ingin membuat pedang lagi. Lagipula, Sakabatou baru bukanlah penyelesaian segalanya bagi Kenshin untuk menghadapi Juppon Gatana, karena dia merasa kemampuan yang dimilikinya kini belum sebanding dengan kemampuan yang dimiliki Tenken, apalagi Shishio. Ditambah dengan sudah menghilangnya naluri membunuh Kenshin, sehingga jurus-jurus yang dikeluarkan Kenshin tidak maksimal. Karenanya ia mencari gurunya yang bernama **Hiko Seijuurou**, master aliran ***Hiten Mitsurugi Ryuu***. Di sini kita juga dapat mengetahui masa kecil Kenshin, yang dulu bernama Shinta, dan bagaimana ia harus menyaksikan teman-temannya tewas karena melindunginya. Shinta diselamatkan oleh Seijuurou, lalu Seijuurou terdorong mengangkatnya sebagai murid dan memberi nama Kenshin sebagai nama yang baru. Setelah berlatih bersama Seijuurou, Kenshin berhasil mempelajari sebuah ilmu tertinggi yang ada pada aliran *Hiten Mitsurugi Ryuu*, yaitu *Amakakeru Ryu no Hirameki*. Kenshin kemudian bergerak bersama Sanosuke menuju tempat persembunyian Juppon Gatana, namun yang menunggu mereka di sana hanyalah 5 orang anggota Juppon Gatana sedangkan sisanya dikirim ke Aoi-ya untuk membunuh semua orang di sana. Saat harus berhadapan dengan Shishio yang hampir tak terkalahkan, Kenshin mengalami dilema. Ia masih ingin memenuhi sumpahnya untuk tidak membunuh lagi, tetapi ia harus berjuang sekuat tenaga, kali ini bukan karena ia ingin membunuh atau tidak, tetapi karena begitu banyak orang-orang yang ingin ia lindungi. Keinginan untuk kembali bertemu dan melihat senyum di wajah teman-temannya, membuat Kenshin lebih kuat meski sudah terkapar dihantam jurus-jurus mematikan Shishio...

Setelah semuanya berakhir, Kenshin dan kawan-kawannya hanya sempat 'beristirahat sejenak' sebelum mereka kembali berhadapan dengan musuh-musuh baru. Tapi kalo kamu memperhatikan episode ini, maka kamu akan melihat bagaimana Kenshin memberikan sebuket kembang bagi Kaoru, dengan diiringi lagu *It's Gonna Rain!* Wah, jangan sampe kelewat adegan itu dech...Musuh mereka yang baru adalah **Amakusa Shougo**, yang juga dijuluki *The Legendary Swordman* dan pernah menjadi rival Seijuuroou, guru Kenshin. Saat Kenshin berangkat menuju Shimabara untuk mengalahkan Shougo, yang dia dapati hanyalah sebuah kekalahan karena teknik yang dimiliki Shougo memiliki kecepatan yang lebih cepat dari *Hiten Mitsurugi Ryuu*. Sementara Sanosuke jatuh hati pada **Sayo Magdaria**, adik Shougo yang ingin menghalangi ambisi kakaknya yang terpengaruh oleh ambisi gila **Kaioh**, orang yang punya niat buruk padanya.

Setelah permasalahan dengan Amakusa berakhir, Kenshin dan kawan-kawan kembali ke Edo dan kini mereka berhadapan dengan pasukan Jerman yang menamakan dirinya Black Knight. Mereka datang ke Jepang untuk mencari tanaman obat yang akan



digunakan untuk menaklukkan Jepang dan pemerintahan Jerman sendiri. Sementara tanaman obat tersebut sudah sejak dahulu kala dijaga oleh kelompok *ninja* Sanada.
Black Knight dikalahkan oleh Kenshin, namun nampaknya permasalahan di Edo tidak berakhir begitu saja karena tiba-tiba saja alam di Edo berubah seakan-akan terkena kekuatan sihir jahat. Setelah diperiksa maka diketahui kalau tempat-tempat kejadian tersebut dihubungkan maka akan terbentuk sebuah gambar pentagram. Kenshin harus dapat mencari tahu siapa yang berada di belakang semua ini, karena jika tidak segera diselesaikan maka Edo akan terancam dengan gangguan alam yang akan memusnahkan segala bentuk kehidupan di Tokyo, bahkan Kaoru pun terkena sakit parah. Kenshin dan Sanosuke harus berpacu dengan waktu untuk menyelamatkan Kaoru juga kehidupan di kota mereka...

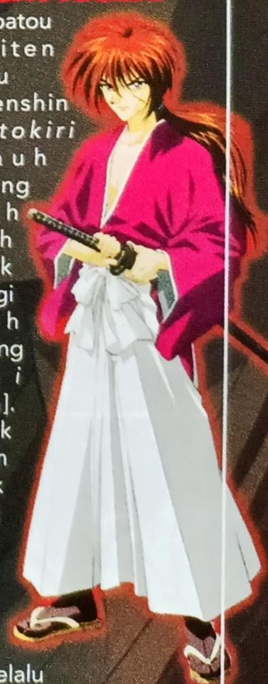
Dalam *movie* ***Rurouni Kenshin Ishin Shishi e no Requiem***, diceritakan Kenshin dan kawan-kawan berlibur ke Yokohama, di mana Kenshin bertemu dengan **Shigure** yang sangat bijaksana. Namun di balik kebijaksanaannya, dia menyimpan rencana untuk menentang pemerintahan yang ada sekarang ini dengan membentuk sebuah pasukan pemberontak. Shigure yang tadinya kagum kepada Kenshin berbalik marah kepadanya karena tahu kalau Kenshin-lah yang telah membunuh sahabat karibnya yang bernama **Gentatsu**, ketika Kenshin masih menjadi Hitokiri Battousai. Sekali lagi, semuanya harus diselesaikan dengan pertarungan di antara mereka...

Bagaimana dengan versi OVA-nya? OVA pertama yang berjudul ***Tsuiokuhen*** ini membawa kita melihat masa lalu Kenshin yang serba kelam, di mana dia masih menjadi Hitokiri Battousai yang tak segan-segan membunuh orang yang dianggap musuhnya. Suatu hari saat sedang menjalankan tugasnya, ia membunuh Kiyosato, orang yang berhasil melukai pipi Kenshin. Kemudian Kenshin ia bertemu dengan **Tomoe Yukishiro** tanpa tahu bahwa Tomoe adalah tunangan Kiyosato yang kini bersedih karena kekasihnya tewas. Tomoe kemudian tinggal bersama kelompok ishin Shishi di mana Kenhsin bergabung. Karena konflik antar kelompok makin memanas, Kenshin diperintahkan untuk bersembunyi dulu di pedesaan ditemani Tomoe, yang menyamar sebagai istri Kenshin. Pada saat itu Kenshin masih berumur 16 tahun sedangkan Tomoe sudah berumur 18 tahun. Lama kelamaan terjalin perasaan khusus antara Kenshin dan Tomoe, yang mulai melupakan dendam atas kematian tunangannya. Mereka bisa saja hidup bahagia kalau saja persemunyian mereka tidak ketahuan dan datang orang yang memanfaatkan **Enishi**, adik Tomoe. Kenshin yang marah karena Tomoe ditahan datang menyerang. Namun Kenshin terluka parah dan pandangannya terganggu oleh darah dan lukanya. Dengan tenaga terakhirnya, ia menebas lawannya. Namun tak disangka Tomoe berusaha membantunya dengan menusuk lawannya dengan pedang pendek miliknya. Guncang hati Kenshin melihat ia tak sengaja membunuh kekasihnya itu. Sebelum meninggal, Tomoe menorehkan goresan kedua di pipi Kenshin, sesuatu yang membuatnya 'terluka sangat dalam' lebih dari sekedar goresan di wajahnya...

Akhir kisah versi anime membuat fans kurang puas karena tidak sama dengan versi *manga*. Dalam *manga*, setelah Kenshin mengalahkan Shishio, Enishi tiba-tiba muncul di hadapan Kenshin di Edo. Tentunya hal ini menyebabkan Kenshin mengingat kembali masa lalunya yang pahit. Enishi yang sudah menjadi ahli dalam berpedang berniat untuk membalas dendam kematian kakaknya yang dianggapnya telah dibunuh oleh Kenshin. Enishi memiliki beberapa anak buah yang menyeramkan dan sulit untuk dikalahkan. Pertempuran dengan Enishi membuat Kenshin tidak berkutik karena dirinya selalu dihantui rasa bersalah atas kematian Tomoe dan Kenshin dibuat untuk merasakan bagaimana rasanya kehilangan orang yang sangat disayangi. Bahkan Kenshin menjadi frustasi atas apa yang dia rasakan sehingga dia tidak mau bertempur lagi bahkan merantai pedangnya supaya tidak bisa lagi dicabut dan pasrah dengan musuh-musuh yang ada di hadapannya tanpa perlawanan karena Kenshin sudah tidak punya keinginan untuk hidup lebih lama lagi. Saat ini hanya kawan-kawan Kenshin-lah yang dapat melindungi dan menyadarkan kembali Kenshin. Aoshi dan Saitou turut turun tangan dalam hal ini...
*Manga* Kenshin ditutup dengan akhir yang bisa dibilang bahagia. Pada tahun 2002 versi akhir kisah manga ini diangkat menjadi anime OVA *Seishouhen*, yang mengisahkan bagian pertarungan Kenshin dan Enishi. Tetapi bagian ini diceritakan sebagai kilas balik, karena cerita dalam *Seishounen* berlatar 15 tahun setelah akhir dari *manga*, di mana Kenshin sudah menikah dengan Kaoru dan memilik putera bernama **Kenji**. Meski dituturkan dalam nuansa yang sama kelamnya dengan OVA *Tsuiokuhen*, *Seishouhen* juga menceritakan Yahiko yang sudah dewasa dan Sanosuke yang memilih untuk berkelana sampai ke China.
Entah apakah fans harus berpuas dengan OVA terakhir ini, tetapi *Seishounen* memang menjadi babak akhir dari pengembaraan Sang *Rurouni* yang sederhana ini. Meski sudah tamat, kisah *samurai* dengan bekas luka X di pipinya ini akan selalu punya tempat khusus di hati penggemarnya sampai kapan pun...

## THE CHARACTERS

### HIMURA KENSHIN/ HITOKIRI BATTOUSAI



Senjata: Sakabatou
Teknik: Hiten Mitsurugi Ryuu
Dulunya Kenshin adalah *hitokiri* [pembunuh bayaran] yang setelah bersumpah untuk tidak membunuh lagi berubah menjadi seorang *rurouni* [pengembara]. Cowok bertubuh relatif pendek ini berumur 28 tahun ketika pertama kali bertemu dengan Kaoru di Edo. Kenshin selalu bertutur kata sopan dan menggunakan katak-kata "*de gozaru*" dan "*sessha*" yang sudah lama ditinggalkan

orang pada zaman itu. Ia juga ramah, tidak mudah marah dan pandai mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti mencuci, memasak dan mengasuh anak-anak. Tapi kehebatannya saat bertarung tidak diragukan lagi. Ciri khas Kenshin adalah mengatakan "*Oro?*" dengan wajah konyol.
*Seiyuu*: Suzukaze Mayo [Joe Carol Brain - *Black Jack movie*, Oscar - *Rose of Versailles Takarazuka live performance*]

## KAMIYA KAORU

Senjata: Shinai [pedang kendo]
Teknik: Kamiya Kasshin Ryuu
Gadis berusia 17 tahun yang menjadi pelatih dari teknik pedang aliran Kamiya Kasshin Ryuu. Ia mewarisi Kamiya *dojo* dari ayahnya dan berambisi untuk melatih teknik Kamiya Kasshin Ryuu kepada sebanyak mungkin orang. Dengan adanya Kenshin di Kamiya *dojo*, Kaoru merasa sangat tertolong, namun sifatnya yang pemarah dan tak sabaran kadang membuat Kenshin tak tahu harus berbuat apa. Lama kelamaan Kaoru menjadi suka dengan Kenshin.
*Seiyuu*: Fujitani Miki [Chun Li - *Street Fighter II The movie*]

## SAGARA SANOSUKE

Senjata: Zanbatou [pedang besar, sebelum dipatahkan oleh Kenshin]
Teknik: Kempo
Setelah Zanbatou miliknya dipatahkan oleh Kenshin, dia memilih untuk bertempur dengan menggunakan tangan kosong serta bergabung dengan Kenshin. Dalam kisah ini Sanosuke diceritakan berumur 19 tahun, sejak kecil dia sudah yatim piatu dan diadopsi oleh Sagara Souzou, yang ketika itu memimpin kelompok Sekihoutai, sebuah kelompok yang ikut berjuang untuk membela kepentingan rakyat. Setelah Sekihoutai dihancurkan oleh pasukan Ishin Shishi, Sanosuke melarikan diri dan dan menjadi anggota gangster. Saat itu dia dikenal dengan julukan Zanza. Setelah dikalahkan Kenshin, ia jadi berteman dengannya. Ia juga terkenal sebagai tukang ngutang di kedai dan menumpang makan di Kamiya *dojo*.
*Seiyuu*: Ueda Yuuji [Hiroshi Sotomura - *Ichigo 100%*, Hajime Shibata - *Jigoku Shoujo*]

## MYOUJIN YAHIKO

Senjata: Shinai
Teknik: Kamiya Kasshin Ryuu
Seorang bocah berusia 10 tahun yang sejak kecil sudah menjadi yatim piatu. Ayahnya adalah seorang *samurai* yang wafat saat menjalankan tugas untuk membela negara. Yahiko diadopsi oleh sekelompok yakuza dan berprofesi sebagai pencopet sebelum Kenshin menolongnya untuk keluar dari kelompok tersebut. Dia sangat mengagumi Kenshin dan ingin sekali untuk menjadi muridnya walau seringkali ditolak oleh Kenshin. Yahiko memiliki sifat yang sangat keras dan mudah marah karena dia hidup di jalanan. Yahiko seringkali jadi bulan-bulanan Sano karena paling kecil di antara mereka. Akhirnya Kenshin memberikan Sakabatou kepada Yahiko yang beranjak dewasa.
*Seiyuu*: Tominaga Miina [Kazumi Franklin - *Full Moon wo Sagashite*, Izumi Noa - *Pat Labor*]

## TAKANI MEGUMI



Seorang gadis berusia 18 tahun yang memiliki keahlian dalam membuat obat karena orang tuanya adalah dokter terkenal di Edo yang meninggal dalam kecelakaan. Sekelompok penjual senjata dan opium memaksanya untuk bekerja demi mereka dengan membuat opium. Kenshin menolongnya keluar dari kelompok itu dan memberikan harapan baru untuk meraih hidup yang lebih baik. Kini dia menggunakan keterampilannya untuk menolong orang-orang yang sakit, termasuk mengobati luka Kenshin dan kawan-kawan.
*Seiyuu* : Doi Mika [Hayase Misa - *Macross*, Kuyou/Hanranya - *RG Veda*]

## SHINOMORI AOSHI

Senjata: Kodachi
Teknik: Kempo, Oniwabankyouhou jutsu, dan Kodachi Nitou-Ryu
Pemimpin kelompok ninja Oniwa Banshuu berusia 26 tahun ini memiliki sifat yang sangat dingin dan tak pernah mengekspresikan perasaannya. Ia bertekad untuk membuktikan bahwa kelompok Oniwa Banshuu adalah sebuah kelompok *ninja* terbaik, untuk itu ia selalu ingin mengalahkan Hitokiri Battousai. Aoshi menguasai teknik pedang *Kaiten Kenbu* [teknik aliran air] yang mampu membuatnya bergerak sangat cepat sehingga lawan akan merasa dirinya dikelilingi oleh banyak musuh dan tak tahu dari mana serangan sesungguhnya akan muncul. Dulu Aoshi mengurus Misao kecil yang dititipkan padanya.
*Seiyuu*: Yoshito Yasuhara [Juuza - *Hokuto no Ken*, Fairy King - *Puchie Puri Yucie*]

## MAKIMACHI MISAO



Senjata: Kunai
Teknik: Oniwa Genshi kiken Boujuu, Oniwa banshuki kunaijuu, tobikunai
Gadis tomboi berumur 16 tahun ini adalah seorang *ninja* dengan spirit yang kuat. Sebagai anggota Oniwa Banshuu yang berpusat di Kyoto, Misao berlatih dengan gigihnya untuk menjadi bekal demi mencari Shinomori Aoshi untuk membawanya kembali ke Kyoto. Setelah itu dia berniat untuk selalu ada di samping Aoshi yang kembali tinggal bersamanya di Kyoto. Aoshi awalnya tampak tidak memberikan tanggapan, namun usaha keras Misao bisa juga melunakkan hati sang *ninja* yang beku.
*Seiyuu* : Sakurai Tomo [Marin - *Akazukin Chacha*, Haneoka Meimi/Saint Tail - *Kaitou Saint Tail*]

## SAITOU HAJIME



Senjata: Pedang Mumei
Teknik: Mizoguchi haittouryuu, gatotsu
Seorang pria yang memiliki banyak keahlian dan sangat disegani. Ketika pertempuran restorasi Meiji masih berlangsung, dia adalah anggota Shinsengumi dan dikenal dengan julukan Serigala Mibu. Saito pernah berhadapan dengan Hitokiri Battousai, sehingga meski bekerja sama dengan Kenshin, ia masih tidak bisa sepenuhnya dekat dengannya. Kini dia namanya menjadi Fujita Goro, menjadi agen pemerintah dan mempunyai istri.
*Seiyuu* : Suzuoki Hirotaka [Tenshinhan *Dragonball*, Dragon Shiryuu - *Saint Seiya*]

## SHISHIO MAKOTO



Senjata: Shousaifumei [pedang Jepang]
Teknik: Ware Ryuu [teknik milik dia sendiri]
Seorang pria misterius dengan bekas luka bakar di sekujur tubuhnya. Dahulu setelah Kenshin menghilang dari Kyoto, Shishio ditugaskan untuk mengerjakan tugas-tugas kotor pemerintah, dan karena kehebatannya, ia dijuluki Shadow Hitokiri. Namun karena kemampuan membunuh Shishio yang tinggi dan ia dianggap terlalu banyak tahu tentang pemerintah, ia dibunuh dengan cara dibakar. Tanpa diduga ia selamat dan kini harus memakai perban terus melindungi lukanya. Karena dendam, ia membentuk kelompok Juppon Gatana untuk menjatuhkan dinasti Meiji. Memiliki teknik dan kecepatan yang sama dengan *Hiten Mitsurugi Ryuu* milik Kenshin, selain memiliki tubuh yang tidak merasakan sakit lagi. Kemampuan Shishio tidak diragukan sangat hebat, bahkan mungkin Kenshin tidak dapat mengalahkannya. Sebenarnya Shishio menginginkan orang sehebat Kenshin untuk bergabung dengannya menggulingkan dinasti Meiji.
*Seiyuu*: Masanori Ikeda [Captain Yamato - *Tennis no Oujisama*]

## SETA SOUJIROU/TENKEN



Senjata: Ibunjisokushuu [pedang Jepang]Teknik: Nashi/Tenken/tenbu no sai niyoru ken, Anggota dari kelompok Juppon Gatana sekaligus menjadi orang yang paling

dipercaya oleh Shishio Makoto. Cowok 18 tahunberwajah imut dan *innocent* ini selalu memasang wajah tersenyum walau di dalam keadaan bahaya sekalipun. Di balik senyumannya tersimpan sifat pembunuh berdarah dingin yang tega untuk menghabisi orang-orang yang menghalangi Shishio. Gerakannya lebih cepat dari Kenshin, dan kekuatannya membunuh lebih berasal dari dendam yang menumpuk dan mengakar dalam hatinya sejak ia kecil. Ia percaya pada pandangan Shishio-sama, *"Mahluk yang lemah akan menjadi makanan bagi yang kuat."* Oleh karenanya ia tidak mau menjadi orang yang lemah.

*Seiyuu* : Hidaka Noriko [Tendou Akane - *Ranma 1/2*, Itoh Nagisa - *Offside*]

## HIKO SEIJUUROU

Senjata: Kikyousenfuyuzuki [pedang naga]

Teknik: Hiten Mitsurugi Ryuu

Guru besar dari teknik pedang aliran Hiten Mitsurugi Ryuu yang mengangkat Kenshin menjadi muridnya. Awalnya Seijurou melarang Kenshin untuk terlibat dalam konflik negara, tapi Kenshin meninggalkannya. Aliran Hiten Mitsurugi Ryuu hanya diwariskan bila sang murid mampu mengalahkan sang guru hingga tewas dan ia mewarisi nama Hiko Seijuurou. Guru yang hobi minum *sake* ini adalah Hiko Seijurou ke-13. Kenshin mengalahkan Seijuurou walau tak sampai membunuhnya, namun menolak untuk mewarisi namanya, bahkan Kenshin menolak ketika diberi mantel sang guru yang kebesaran di tubuhnya yang pendek.

*Seiyuu* : Ikeda Shuuichi [Char Aznable - *Gundam Zeta A New Translation trilogy*]

## ENISHI YUKISHIRO

Senjata: Watou

Teknik: Garyu- watoujutsu /Kyoukeimyaku Adik kandung Tomoe Yukishiro yang kemudian tumbuh menjadi seorang pemuda yang berbakat dalam memainkan pedang dengan tekniknya tersendiri. Perasaan dendam Enishi terhadap Hitokiri Battousai membuat dirinya menjadi sosok yang sangat kuat dan berbahaya. Bersama anak buahnya, ia menyerang Kamiya Dojo yang kemudian memaksa Saitou dan Aoshi untuk ikut turut tangan. Ia membuat Kenshin stress dengan memperlihatkan tubuh Kaoru yang sudah terduduk dengan sebilah pedang yang menancap di perutnya serta bersimbah darah. Teknik yang dimiliki Enishi adalah sebuah teknik yang mirip dengan *Hiten Mitsurugi Ryuu*, hanya saja rasa benci dan kedengkian yang sudah dia simpan di dalam hatinya membuat teknik yang dimilikinya menjadi lebih kuat dan ganas.

*Seiyuu*: Nozomi Sasaki [Eriol Hiragizawa - *CardCaptor Sakura*, Chihaya - *Earthian*]

## TOMOE YUKISHIRO



Awalnya bertunangan dengan Kiyosato Akira. Setelah Kiyosato terbunuh oleh Kenshin, Tomoe berusaha membalas dendam dengan cara masuk ke Ishin Shishi. Ia ditugaskan berperan menjadi istri Kenshin yang sedang menyamar. Tomoe yang bersahaja menyimpan semua perasaannya dalam tulisannya, dan akhirnya ia dan Kenshin pun jatuh cinta. Ketika Kenshin hampir dibunuh oleh pengkhianat di dalam Ishin Shishi, Tomoe mencoba untuk mencegahnya namun tak sengaja malah tertusuk oleh pedang Kenshin. Sejak kematiannya, Kenshin bertekad menyelesaikan tugasnya mengembalikan dinasti Meiji, dan sesudah itu ia mengundurkan diri dari dunia *hitokiri*. Makam Tomoe-lah yang dikunjungi oleh Kenshin di Kyoto setelah pertarungannya dengan Shishio.

*Seiyuu*: Iwao Junko [Tomoyo Daidouji - *Card Captor Sakura*, Akane Higurashi - *Mai Hime*]

## THE MANGAKA

**Nobuhiro Watsuki** lahir di Tokyo tanggal 26 Mei 1970. Di masa SMA-nya ia memenangkan *Pop Step Award* untuk karyanya yang berjudul ***Podmark*** ketika Shueisha membuat lomba untuk mencari bakat baru . Watsuki sempat kerja sebagai asisten Takeshi Obata, *mangaka Hikaru no Go* dan *Death Note*; sehingga karyanya banyak terinsipirasi dari karya-karya Obata-*sensei*. Tahun 1994, Watsuki mulai membuat *manga* Rurouni Kenshin, yang banyak terpengaruh oleh karakter buatan Obata-*sensei*, *NG Evangelion*, tokoh dari *game* favoritnya, *Samurai Showdon*; serta komik Barat *X-Men* dan *Spiderman*. Sebelum Kenshin, beliau membuat *manga Gun Blaze West*, dan sekarang masih mengerjakan *Busou Renkin*.

## LAST WORDS

Bagaimana caranya 'mencuci' tangan yang telah terlalu banyak menumpahkan darah? Itu merupakan inti masalah yang diangkat dari kisah ini. Dari rangkaian OVA, TV *series* dan *movie*-nya, kita diajak untuk melihat sosok Kenshin seutuhnya, dan perubahan yang telah dicapainya, hingga akhirnya kita melihatnya sebagai seorang pribadi yang mampu melawan keinginan membunuhnya. Tapi apakah itu berarti ia telah berhasil menghapus dosa yang pernah dibuatnya, meskipun akhirnya ia menyelamatkan banyak orang, bahkan Jepang sekalipun? Jawabannya tak diketahui siapapun. Hanya Kenshin yang tahu dalam hati kecilnya. Jika ini pelajaran yang kita ambil, maka sebaiknya kita berhati-hati sebelum melakukan suatu perbuatan yang akhirnya hanya akan kita sesali seumur hidup...

Rasanya kita tidak perlu berbasa-basi lagi kalau bicara soal *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Kepopuleran *Naruto* sudah tidak diragukan lagi, *manga*-nya yang dirilis Shueisha sejak tahun 1999 mencapai penjualan sebanyak 57 juta jilid. Animenya sendiri diputar sejak tahun 2002 di stasiun TV Tokyo Jepang, 8 stasiun TV di Asia [termasuk Indonesia], serta Cartoon Network Amerika baru-baru ini. Pada tahun 2004, kepopuleran *Naruto* didongkrak dengan perilisan *movie*-nya berjudul *Naruto: Daikatsugeki! Yuki Hime Houjou Datteba yo!!*. *Movie* tersebut sukses dengan penjualan tiket sebanyak 1,3 juta lembar dan masuk *box office* Jepang selama sebulan. Setahun kemudian tepatnya tanggal 6 Agustus 2005, *movie* keduanya berjudul **Naruto: Daigekitotsu! Maboroshi no Chiteiiseki Datteba yo** [*Naruto: The Great Clash! The Phantom Ruins in the Depths of the Earth*] premier di seluruh bioskop di Jepang. Pemutaran perdana film ini sendiri berlangsung di Toho Cinema Kawasaki yang dihadiri sang kreator Masashi Kishimoto, sutradara Hirotsugu Kawasaki, serta *seiyuu* Junko Takeuchi dan Tomoka Kurokawa.

Bagi yang sudah menonton *movie* pertamanya tentu penasaran seperti apa sekuelnya, kan? Meski disebut sekuel tapi *movie* kali ini tidak ada kaitan dengan *movie* sebelumnya, bahkan ceritanya *original* terlepas dari anime dan *manga*. Bila *movie* sebelumnya latar bertempat di negeri salju, *movie* kedua *Naruto* ini mengambil latar di negeri api [*hi no kuni*] dan negeri angin [*kaze no kuni*]. Selain itu tokoh Kakashi yang muncul pada *movie* pertama tidak dimunculkan lagi, dan sebagai gantinya dimunculkan tokoh Shikamaru, Gaara, Kankurou, dan tokoh-tokoh baru.

*Movie* kedua *Naruto* ini bercerita mengenai perjalanan **Naruto**, **Sakura**, dan **Shikamaru** bertiga yang sedang melakukan misi menuju sebuah desa untuk mengantarkan binatang peliharaan yang hilang. Di tengah perjalanan ketiganya tiba-tiba diserang oleh sekelompok orang yang dipimpin ksatria muda bernama **Temujin**, hingga terpisah satu sama lain. Naruto pun terlibat pertarungan langsung dengan Temujin, dan saat terjadi ledakan dahsyat, keduanya jatuh dari tebing. Sementara di tempat lain Shikamaru dan Sakura melihat kemunculan sebuah benteng bergerak. Shikamaru berusaha menerobos masuk ke dalam benteng, namun ia malah menyaksikan pemandangan yang sangat mengerikan. Siapa dan apa tujuan Temujin sebenarnya menyerang Naruto dkk?

Sosok musuh Temujin menjadi daya tarik tersendiri pada *movie* kali ini. Temujin mungkin akan mengingatkan kita pada Sasuke dalam versi anime, karena Temujin awalnya adalah orang baik yang kemudian dimanfaatkan seseorang untuk mencari tambang Gerel yang konon menyimpan sebuah kekuatan misterius. Selain Temujin, *movie* ini juga diramaikan dengan kemunculan tokoh lain, seperti **Haido**, sekelompok cewek yang bisa berubah menjadi monster, dan kelompok pengembara pimpinan **Kahiko** yang mengetahui informasi mengenai tambang Gerel.

*Pengerjaan Naruto: Daigekitotsu! Maboroshi no Chiteiiseki Datteba yo tidak tanggung-*tanggung melibatkan kerjasama beberapa *production company* raksasa, antara lain Aniplex, Bandai Co. Ltd, Dentsu Inc., Shuueisha, Studio Pierrot, TOHO, dan TV Tokyo. Kalau pada versi anime dan movie pertama disutradarai Hayato Date dan Tensai Okamura, pada *movie* kedua ini posisi sutradara dialihkan kepada **Hirotsugu Kawasaki**, yang sebelumnya pernah menangani key *animation movie*



*Ghost in the Shell* dan *Cardcaptor Sakura*. Kali ini Kawasaki-*sensei* juga menangani *screenplay movie* bersama **Yuka Miyata**. Sedangkan **Tetsuya Nishio** yang menangani *character design* anime dan *movie Naruto* kembali dipercaya memegang jabatan yang sama, selain menjadi *animation director* bersama **Tatsuya Tomaru**. Para *seiyuu* yang berpartisipasi dalam *movie* ini masih tetap seperti pada versi anime, yaitu **Chie Nakamura** [*seiyuu* Sakura], **Junko Takeuchi** [*seiyuu* Naruto], **Morikubo Shoutarou** [*seiyuu* Shikamaru], **Akira Ishida** [*seiyuu* Gaara], dan **Yasuyuki Kase** [*seiyuu* Kankurou]. Namun di samping mereka, penonton juga bakal menikmati suara si imut **Tomoka Kurokawa** yang sebelumnya dikenal sebagai artis pemeran tokoh Hotaru dalam film *Kagen no Tsuki*. Kemunculan Tomoka pada film ini sebagai *seiyuu* pendatang baru yang mengisi suara tokoh **Emina**, cucu dari Kahiko. Untuk *theme song*-nya, grup **Tube** yang sudah berkiprah dalam dunia tarik suara selama 20 tahun membawakan lagu berjudul ***Ding! Dong! Dang!*** yang liriknya ditulis oleh sang vokalis, Maeda Nobuteru.

Sambutan penggemar *Naruto* terhadap *movie* kedua ini cukup antusias seperti saat pemutaran *movie* pertamanya yang menduduki peringkat pertama *box office* Jepang. Sayangnya prestasi tersebut hanya berlangsung singkat karena dalam waktu seminggu *movie* ini sudah turun ke peringkat 6 *box office*. Tapi bukan berarti *Naruto: Daigekitotsu! Maboroshi no Chiteiiseki Datteba yo* tidak sebagus *movie* sebelumnya, apalagi sang kreator Masashi Kishimoto optimis bahwa kelanjutan *Naruto* versi layar lebar akan tetap bisa dinikmati dalam waktu dekat dengan cerita dan *action* yang berbeda.



Di akhir masa Tokugawa yang dikenal sebagai era Edo, revolusi industri telah dimulai. Masyarakat Jepang pada waktu itu dipengaruhi oleh berbagai ideologi dan perubahan yang menyebabkan timbulnya konflik di antara mereka. *Shogun* yang saat itu memegang pemerintahan, menggunakan kekuatan mereka dengan sewenang-wenang untuk menyebar teror. Pemerasan, penindasan, penangkapan bahkan pembunuhan yang mereka lakukan terhadap orang-orang tak bersalah sudah menjadi taktik yang diterapkan demi mempertahankan kekuasaannya. Bagaimanapun juga, pertumpahan darah yang terjadi harus berakhir. Sekelompok *samurai* berkumpul dan bersatu, mereka adalah orang-orang yang beraksi di kegelapan. Mereka memiliki niat dan semangat yang tinggi untuk berjuang melawan kekuasaan yang sewenang-wenang. Berkat perkembangan revolusi industri saat itu, mereka dilengkapi senjata dengan teknologi terbaru. Dengan memakai helm dan pakaian berwarna hitam, serta setelah melalui latihan yang keras sehingga gerakan mereka jauh melebihi kemampuan manusia biasa. Mereka dikenal dengan julukan **"Samurai Gun"**. Tokoh utama dalam *Samurai Gun* ini adalah seorang cowok bernama **Nanagomaru Ichimatsu**, pada siang hari ia bekerja di sebuah kedai minuman milik seorang cewek cantik bernama **Kurenai**. Tapi itu hanyalah sebagai kedok penyamarannya. Sebenarnya ia adalah seorang anggota Samurai Gun yang beraksi di malam hari dan dianggap cukup berbahaya di antara Samurai Gun lainnya. Sebagai seorang Samurai Gun, Ichimatsu sebenarnya malas dan jenuh dengan tugasnya, tapi ia tetap berusaha mencari pembunuh orang tua dan kakak perempuannya untuk membalas dendam.

Cerita dimulai ketika **Daimon**, salah seorang rekan kerja Ichimatsu; menerima perintah dari **Matsuzaki**, seorang utusan organisasi Samurai Gun untuk mengatasi tiga orang kakak beradik yang dikenal sebagai **Minamiyama** bersaudara. Mereka adalah anak-anak dari seorang pejabat pemerintah Edo yang bernama **Ijikawa Raishu**, yang sering membunuh orang-orang tak bersalah tanpa sebab yang jelas. Sebagian besar korban-korban dari ketiga orang bersaudara itu adalah gadis-gadis yang mereka culik lalu dilepas untuk diburu dan dibunuh.

Sebenarnya Ichimatsu tidak begitu suka pada tugas yang mengharuskannya membunuh seseorang. Bila sedang tertekan biasanya ia sering berkunjung ke rumah bordil. Tapi ia berkunjung kesana bukan untuk bersenang-senang dan berhubungan badan, melainkan untuk berbincang-bincang dengan **Ohana**, salah seorang gadis cantik penghuni rumah bordil itu. Bila Ichimatsu berada di dekat Ohana, perasaannya menjadi tenang dan nyaman.

Setelah terbangun dari mimpi buruk akan kematian orangtua dan kakak perempuannya, Ichimatsu memutuskan untuk melaksanakan tugasnya dan mengejar ketiga bersaudara itu tanpa ragu lagi. Bersama Daimon dan Kurenai, tanpa harus kehilangan korban lagi akhirnya ketiga bersaudara itu dapat dikalahkan setelah melalui pertarungan yang seru. Dan mereka berhasil membebaskan gadis-gadis yang ditawan. Sejak kejadian itu, masyarakat mulai mengetahui akan keberadaan para Samurai Gun dan menyambutnya dengan gembira.

Namun lain halnya dengan pemerintah Edo.

# SAMURAI GUN

## Welcome to the Wild Wild East!!

Mereka membentuk pasukan khusus yang dinamakan **Anti Samurai Squad**, yang bertujuan untuk melenyapkan para Samurai Gun. Selain itu pemerintah Edo juga mengembangkan teknologi seperti membangun jalur kereta tenaga uap. Pembangunannya bukan hanya dilakukan oleh para ilmuwan saja, tapi beberapa orang dari Anti Samurai Squad juga ikut terlibat di dalamnya. Selain untuk mengangkut barang, di dalam kereta uap itu terdapat kursi listrik yang dijadikan sebagai alat interogasi dan eksekusi untuk para tahanan.

Ichimatsu, Daimon, dan Kurenai ditugaskan untuk menyelidiki seorang agen yang tertangkap dan ditawan dalam kereta uap tersebut dan membebaskannya. Jika mereka tak mampu, mereka harus mencegah jangan sampai informasi mengenai organisasi Samurai Gun bocor ke pihak musuh. Sesampainya di sana, seorang wanita sedang disiksa di dalam gerbong kereta itu, namun wanita itu hanyalah perantara saja. Ternyata agen sebenarnya adalah seorang lelaki yang tak lain adalah paman dari Kurenai yang meninggalkannya ketika ia masih kecil. Paman Kurenai telah lama menyamar dan kini samarannya terbongkar.

Saat hendak membebaskan paman Kurenai, ketiga Samurai Gun diserang oleh salah seorang anggota Anti Samurai Squad dengan senjata mesin yang mampu menembakkan puluhan butir peluru dalam sekejap sehingga membuat mereka terdesak. Di saat yang sama, pihak musuh melepaskan penghubung antargerbong dan membuat Kurenai terpisah dari gerbong tempat pamannya ditahan. Karena tak ada pilihan lain, dan untuk mencegah agar informasi tidak jatuh ke tangan musuh, dengan berat hati Kurenai menembak mati pamannya dan menghancurkan mesin kereta uap itu hingga meledak dan menewaskan semua musuh di dalamnya.

Di lain cerita seorang pembunuh misterius telah menewaskan banyak wanita tuna susila dengan senjata teknologi terbaru. Akibatnya organisasi Samurai Gun dituduh berada di balik pembunuhan itu. Tapi para Samurai Gun percaya bahwa kejadian tersebut digunakan sebagai perangkap oleh pihak musuh untuk memancing agar











para anggota organisasi Samurai Gun keluar dari persembunyiannya.
Begitu mengetahui korban pembunuhan itu adalah sahabat Ohana, Ichimatsu lebih sering menghabiskan waktu bersama Ohana. Sementara itu, di hari berikutnya si pembunuh misterius melewati malam bersama Ohana. Ia bertanya banyak hal tentang Ichimatsu, dan Ohana berusaha untuk tidak menjawabnya. Tapi karena tak mendapat jawaban, si pembunuh misterius itu membiusnya dan hendak menginterogasinya. Sesaat sebelum si pembunuh itu menyiksanya, Ichimatsu dan Daimon muncul lalu menembaknya. Namun si pembunuh berhasil lolos dan menculik Ohana, sebelum kabur ia pun sempat membakar rumah bordil itu.
Keesokan harinya si pembunuh misterius menemui atasannya yang bernama **Watou Mitsumune**, pimpinan dari Anti Samurai Squad. Tapi karena gagal menjalankan tugasnya, Watou pun membunuhnya.
Ichimatsu datang menyerang dengan menggunakan gas yang membuat seluruh pengawal Watou tertidur. Tapi, gas itu tidak mempan terhadap Watou, dan ia pun mulai menembak membabi-buta sehingga Ichimatsu kewalahan dibuatnya. Melihat rekannya terpojok, Daimon pun turun tangan dengan menembak ke arah Watou. Karena seimbang, Watou lalu melarikan diri.
Sejak rumah bordil tempatnya bekerja terbakar, Ohana tak punya tempat tinggal lagi. Atas permintaan Ichimatsu, Kurenai lalu mengajak Ohana untuk bekerja di kedai minumannya dan sejak saat itu kedai minumannya menjadi laris dikunjungi terutama oleh cowok-cowok yang mengagumi kecantikan Ohana.
Pada misi berikutnya, Ichimatsu harus membebaskan seorang Samurai Gun yang ditawan oleh pihak pemerintah Edo. Mulanya Ichimatsu menolak perintah dari Matsuzaki dengan alasan ia tak mau lagi membunuh, apalagi setelah peristiwa yang melibatkan Ohana. Begitu mengetahui bahwa orang yang ditawan adalah sahabat masa kecilnya bernama **Sutekichi**, mereka bertemu di Ukashima, sebuah tempat ketika Ichimatsu dilatih oleh organisasi Samurai Gun. Mau tak mau Ichimatsu harus beraksi kembali sebagai Samurai Gun.
Masalah tak selesai sampai di sana. Setelah Sutekichi terbebas, di tempat lain seorang Samurai Gun telah membunuh banyak rekan-rekannya sendiri. Ternyata Samurai Gun itu adalah **Kyouta**, dan lagi-lagi ia adalah sahabat Ichimatsu sewaktu masih kecil. Matsuzaki pun memerintahkan Ichimatsu dan kawan-kawannya untuk mengatasinya. Ichimatsu tak percaya bahwa sahabatnya akan berbuat seperti itu, sedangkan Daimon merasa bahwa ada seseorang yang berkhianat dalam organisasi mereka.
Saat sedang mencari Kyouta, Sutekichi menceritakan mengenai isu yang beredar tentang pembunuh keluarga Ichimatsu, tapi ia hanya mengetahui nama panggilannya saja. Orang itu dipanggil dengan nama **Rekai**. Mampukah Ichimatsu menemukan orang yang telah membunuh keluarganya? Dan siapakah pengkhianat dalam organisasi Samurai Gun yang sebenarnya? Kisah petualangan Ichimatsu dan para Samurai Gun makin seru dan penuh intrik...

## SAMURAI GUN IS HERE!

### NANAGOMARU ICHIMATSU



Seorang cowok blasteran Jepang-Eropa yang memiliki rambut berwarna abu-abu ini selalu dihantui oleh mimpi buruk tentang orangtua dan kakak perempuannya yang dibunuh dengan keji dihadapannya ketika ia masih kecil. Sejak kejadian itu, Ichimatsu bergabung dengan organisasi Samurai Gun untuk mencari pembunuh keluarganya. Sebenarnya ia tak mau membunuh, namun keadaan selalu memaksanya untuk melakukan hal itu. Ichimatsu selalu merasa damai saat ia berbincang-bincang

dengan Ohana, tapi ia tidak pernah menunjukkan perasaannya.

### DAIMON



Sahabat Ichimatsu yang juga seorang anggota Samurai Gun. Jika pada siang hari Ichimatsu menyamar sebagai pegawai kedai minuman, Daimon menyamar sebagai seorang guru yang mengajar anak-anak untuk menulis di sebuah sekolah. Penggemar gambar-gambar porno ini selalu mengejek Ichimatsu karena selalu bersikap dingin terhadap Ohana dan sering membuat Ichimatsu naik pitam, sehingga mereka sering bertengkar. Tapi dibalik canta-tawanya, Daimon adalah seorang Samurai Gun yang tangguh dan setia kawan.

### KURENAI



Pemilik kedai minuman yang pandai bernyanyi sambil memainkan gitar ini memiliki penggemar setia, sehingga Kurenai sering diberi hadiah berupa ikan atau hasil pangan lainnya. Sebagai anggota Samurai Gun ia dikenal paling profesional, terutama saat ia harus membunuh pamannya sendiri. Demi mencegah kebocoran informasi pada pihak musuh, ia pun menembak paman yang telah meninggalkannya ketika Kurenai masih kanak-kanak.

### OHANA



Cewek cantik kekasih Ichimatsu ini harus bekerja pada sebuah rumah bordil karena ia dijual untuk melunasi hutang-hutang keluarganya. Saat bertemu Ichimatsu, Ohana baru merasakan arti cinta sesungguhnya. Setiap kali Ichimatsu pergi melaksanakn tugasnya, Ohana selalu cemas akan keselamatan kekasihnya itu. Selama ini ia tak pernah mengetahui kemana cowok itu pergi, yang ia tahu dari pegawai kedai Kurenai lainnya, Ichimatsu hanya pergi bersama Daimon untuk memancing ^^;

### MATSUZAKI



Matsuzaki adalah utusan dari organisasi Samurai Gun yang bertugas memberi perintah pada Ichimatsu dan kawan-kawan untuk menjalankan sebuah misi. Walau hanya bisa menyampaikan perintah, Matsuzaki bisa mengetahui keadaan dan latar belakang dari para Samurai Gun, sehingga demi kelancaran sebuah misi kadang-kadang ia tak pernah memberikan informasi secara detail pada anggota Samurai Gun yang mengenal atau terkait secara tidak langsung dengan orang yang menjadi objek perintahnya.

### SUTEKICHI



Samurai Gun yang dicari-cari oleh Anti Samurai Squad karena ketenarannya dalam menyelesaikan banyak misi yang merugikan pihak pemerintah Edo. Cowok yang jago bermain piano ini selalu rendah hati meskipun banyak yang memujinya. Sejak kecil Sutekichi dilatih bersama Ichimatsu untuk menjadi seorang Samurai Gun, dan Ichimatsu sendiri sudah menganggapnya seperti seorang kakak.

### KYOUTA



Cowok misterius yang telah membunuh banyak anggota Samurai Gun lainnya. Menurut desas-desus, Kyouta senang membunuh orang-orang yang dianggapnya sebagai penjahat karena ia lepas kendali dan keadaan mentalnya mulai kacau. Tapi di balik kabar mengenai kekejamannya, ia tak pernah mau membunuh wanita dan anak-anak. Kyouta adalah seorang Samurai Gun yang paling hebat diantara teman-temannya, sama seperti Ichimatsu, ia juga dilatih sejak kecil di Ukashima.

### WATOU MITSUMUNE



Karakter antagonis yang paling kejam dan licik dalam anime ini, Watou bahkan tega membunuh anak buahnya sendiri karena tak bisa menyelesaikan tugas mereka. Ia adalah satu-satunya orang yang menjadi lawan dan bisa mengimbangi kemampuan anggota Samurai Gun. Kecepatan gerakannya dalam menghindari tembakan-tembakan dari para Samurai Gun membuatnya selalu bisa meloloskan diri setiap kali bertempur. Watou juga dilengkapi dengan senjata dan peralatan yang canggih.

## SAMURAI CREW

*Samurai Gun* diangkat dari *manga* berjudul sama karya **Kazuhiro Kumagai** yang diserialisasikan di Young Jump Comics. Anime ini menjadi debut bagi **Hideki Sonoda** sebagai sutradara dibantu oleh **Kenichi Ohnuki** [*Harukanaru Toki no Naka de ~Hachiyou Shou~*] yang menangani *character design*-nya. Anime produksi ADV Films, Avex, Inc., dan Studio Egg ini ditayangkan di Jepang sejak tanggal 4 Oktober 2004 sebanyak 12 episode.

Karakter-karakter dalam *Samurai Gun* diisi suara oleh para *seiyuu* berbakat seperti **Shoutarou Morikubo** [Kadaj - *Final Fantasy VII: Advent Children*, Ginji Amano - *Getbackers*] yang memerankan Ichimatsu; **Katsuyuki Konishi** [Agatsuma Soubi - *Loveless*, Kyoushirou Mibu/Onime no Kyo - *Samurai Deeper Kyo*] sebagai Daimon; lalu karakter Kurenai diperankan oleh **Kyoko Hikami** [Usada Hikaru - *Di Gi Charat*, Yurika Dojima - *Witch Hunter Robin*]. Sedangkan Ohana diperankan oleh **Minori Chihara** [Ayaka Matsumoto - *Skelter+Heaven*, Aya Natsume - *Tenjho Tenge*]. Grup musik ZZ mengisi *opening song*-nya yang berjudul ***Samurai Crew***, dan *ending song*-nya berjudul ***Ienai Kotoba*** dinyanyikan dengan merdu oleh **Aiko Kayo**.

*Reviewed By Shin Asun*



**RATING 18+**

Penuh dengan adegan kekerasan dan pelecehan yang sebagian besar ditujukan pada wanita, sehingga anime ini hanya untuk orang dewasa..

## OMAKE

Setiap anggota Samurai Gun sebagian besar memakai penutup mata seperti yang sering dipakai oleh bajak laut, tapi bukan berarti mata mereka cacat atau buta. Penutup mata itu digunakan agar mereka bisa membidik dengan tepat sewaktu menembak lawannya.





Kita bisa mengenali para anggota pemerintah Edo dengan melihat tanda berwarna merah yang terdapat di wajah mereka. Mereka semua bukanlah orang yang jahat. Ada juga di antaranya yang terpaksa harus menjalankan perintah karena mendapat tekanan.







## SCORE

IDEA 8.0
ARTWORK 7.5
CHARA DEVELOPMENT 7.0
STORY 7.5
HUMOUR 7.0

+ Perpaduan antara pedang dan pistol menghasilkan anime dengan warna baru yang berbeda dan penuh dengan aksi laga

− Walau pun menggunakan sedikit unsur CGI dalam beberapa adegannya, namun kualitas gambar yang dihasilkan kurang memuaskan.

# SingWithMe

## SHIKI NO UTA

Translated by **Lily** ^_^

[Samurai Champloo ED]

**Performed by Minmi**

Mata yo ga akereba owakare
Yume wa tooki maboroshi ni
Anata o oikakete ita hikari no naka de
Dakareru tabi atatakai kaze o tayori
Fajar tiba dan kita berdua terpisah kembali
Impianku menjadi bayangan yang aneh
Di dalam cahaya aku terus mengejarmu
Aku menggantungkan perjalanan ini pada angin yang hangat

Haru o tsuge odoridasu sansai
Natsu o miru uji no hara karakusa kawaku wa
Aki o tsuki nobotta manmarusa oiwai
Fuyu o sugi mata tsukihi o kazoeru
Tumbuhan liar yang menari memberitahukan datangnya musim semi
Musim panas ditandai dengan mengeringnya padang rumput
Musim gugur merayakan bulan yang bersinar penuh
Dan ketika musim dingin lewat, aku kembali menghitung hari dan bulan

Mada mabuta no oku ni aru itsuka no natsu toosugita aozora [atatakakatta]
Te o tsunagu hana tsukami utau itsu ya omoide
Ima yobisamasu kioku no naka de
Iza arukidasu anata no moto e
Langit biru di musim panas yang nun jauh masih terlintas dalam kelopak mataku [terasa hangat]
Aku mengenang saat-saat aku menggenggam tanganmu sambil memetik bunga dan bernyanyi
Sekarang dalam ingatan yang kembali padaku
Akan kupaksa berjalan menuju tempat asalmu

Haru o tsuge odotte sanba
Natsu o miru uji no hara karakusa kawaku wa
Aki o tsuki nobotta manmarusa oiwai
Fuyu o sugi mata tsukihi o kazoeru
Daun-daun di gunung yang menari memberitahukan datangnya musim semi
Musim panas ditandai dengan mengeringnya padang rumput
Musim gugur merayakan bulan yang bersinar penuh
Dan ketika musim dingin lewat, aku kembali menghitung hari dan bulan

Mata yo ga akereba owakare
Yume wa tooki maboroshi ni
Anata o oikakete ita hikari no naka de
Fajar tiba dan kita berdua terpisah kembali
Impianku menjadi bayangan yang aneh
Di dalam cahaya aku terus mengejarmu

## TORI NO UTA

[AIR OP]

**Performed by Lia**

# Kieru hikoukigumo bokutachi wa miokutta
Mabushikute nigeta itsu datte yowakute
Ano hi kara kawarazu
Itsu made mo kawarazu ni irarenakatta koto
Kuyashikute yubi o hanasu
Kita berdua memandang asap pesawat terbang yang menghilang
Entah sejak kapan aku menjadi lemah dan melarikan diri dari kemilau itu
Sejak hari itu aku tidak berubah
Kenyataan itu membuatku kecewa

Ano tori wa mada umaku tobenai kedo
Itsuka wa kaze o kitte shiru
Todokanai basho ga mada tooku ni aru
Negai dake himete mitsumeteru
Burung itu belum bisa terbang dengan baik
Namun kelak akan merasakannya ketika membelah angin
Tempat yang tidak terjangkau masih ada jauh di sana
Ia hanya memandanginya sambil mengucapkan permohonan

Kodomo tachi wa natsu no senro aruku
Fuku kaze ni suashi o sarashite
Tooku niwa osanakatta hibi o
Ryoute niwa tobidatsu kibou o
Anak-anak berjalan di rel kereta pada musim panas
Memperlihatkan kaki telanjang pada angin yang bertiup
Jauh di sana adalah hari-hari pada masa kecilku
Dan di kedua tangan ini adalah harapan yang akan terbang melayang

Kieru hikoukigumo oikakete oikakete
Kono oka o koeta ano hi kara kawarazu itsu made mo
Massugu ni bokutachi wa aru youni
Watatsumi no youna tsuyosa o mamoreru yo kitto
Kita terus mengejar dan mengejar asap pesawat terbang
Sampai kapan pun tidak berubah sejak hari di mana kita melewati bukit ini
Seperti sungguh-sungguh nyata
Kita pasti akan memiliki kekuatan seperti dewa laut

Ano sora o mawaru fuusha no hanetachi wa
Itsu made mo onaji yume miru
Todokanai basho o zutto mitsumeteru
Negai o himeta tori no yume o
Baling-baling kincir angin yang berputar di langit itu
Sampai kapan pun memiliki impian yang tetap
Seperti impian burung yang hanya terus memandangi tempat yang tidak terjangkau

Furikaeru yaketa senro oou
Nyuudougumo katachi o kaete mo
Bokura wa oboete ite douka
Kisetsu ga nokoshita kinou o
Kutoleh ke belakang, tampak rel kereta yang terbakar diselimuti kumpulan awan
Walau bentuknya berubah, semoga kita akan terus mengingat hari kemarin yang tersisa dari musim itu

Kieru hikoukigumo oikakete oikakete
Hayasugiru aizu futari waraidashiteru itsu made mo
Massugu ni manazashi wa aru youni
Ase ga nijindemo te o hanasanai yo zutto
Kita terus mengejar dan mengejar asap pesawat terbang
Kita berdua saling tersenyum, itu adalah tanda awal
Agar dapat memandangmu selamanya
Aku tak akan melepaskan tangan ini walau dibasahi keringat

Back to #

# Barter-an

Bagi yang ingin ikut dalam rubrik barter-An ini, silakan email ke barteryuk@yahoo.com. Kami lebih mengutamakan barter, bukan jual.

Aku mau jual Samurai X 4,5,8,23,25, ama koleksi komik lengkap berseri. Aku juga nyari kaset game final fantasy 8/9 yang asli. Kalau ada yang serius berminat, email aku dakara_aoi_daisuki@yahoo.com, ntar kukirim listnya.

Hi, aku Sutin, aku mau ikutan barteran/jual dong. Buku yang aku punya sbb: Miss modern 4,5; IS 2,5,4,3; Peppermint Age 16,10,13,1,9; Manusia Srigala 1,2; Dewi Matahari 1,2,3; The Adventure of Wisely 1,2,3;
Break Shoot 1,3,4,14,15; Kapten Kid 12; Family 6; Pony tail 1; Misteri Toko Bahagia; Perfect Hit 1 Kp, dsb.
Yang lagi aku mau cari bukunya sbb: Moonlight 1; Ring Memory 1; Season1; Graduation [lkp]; Ghost 1,2. Yang berminat hubungi saya di no HP: 0815-8709109. Aku tunggu ya!!!! Terima kasih.

Gw punya banyak banget komik2, majalah, anime, dll yangg pengen dibarter. Kalo mau sesuatu tinggal bilang aja ntar bisa dicariin kok!! Yg gw pengen adalah anime shin-hakkenden vol. 2,3,4, Majalah GS magazine (apa aja), Soundtrack Kannaduki no miko - Princess Comet- Groove Adventure Rave-. Kalau mau tawarin barang lain juga boleh!! Yang berminat bisa kontak g di keisuke_hikarirealseven@yahoo.com

Moshi moshi... gw kyomi, mo barter komik... gw punya Hoshin engi (1-17), Dragon fist (1-12), Bowling king (1-13), Twin samurai (1-7), The story of sango 1 -Sea of love-, Cowboy beebop (1&2), Breakage (1-tamat), King of Bandit jing (1&2). Semuanya dalam keadaan 90% baik & ada yang masih disegel & disampul. Mo barter dengan all aboutDdeath note, Dir-en-grey, Naitomea, Miyavi, Glay, Ayumi hamasaki, Gundam seed Destiny, Hikago, Meitantei conan, Meitantei Q. Trims, kalo berminat hubungi kyomi di memeru_meiru@yahoo.com ato sms ke 081315017006. Arigatou.

Hi atashi wa cHa2...gw lg cr kmk NAMAKU MIIKO (1-4), INVICIBLE WING, THROBBING TONIGHT (22,29 & FUTURE) & HAI MIIKO (1-14). Ima, atashi wa ano manga ga hoshii desu! Anatatachi no hoshii manga wa atashi ni shirasete kudasai >_< Oy gw lg cr komik SC. Biru, My knight, Miss rain, Miracle, Friends (1-3). Semuanya bkl dibarter ma kmk Naruto 1-12! kohaku_in_da_bubble@yahoo.com. Doumo Arigatou.

Hai Gw yuna!!! Gw mau ngelepas animons Wolf rain, Dr. lin 1-2, Evangelion 7, Silly boys (tmt), Ghost 4, Natasha (tmt), Tembang cinta 1-6, & masih banyak lagi gw ga bisa sebutin satu-satu. Gw butuh Rahxephon (tmt), Beyond the blindfold 4, anything about Furuba, Naruto, Spiral, Malokirag, Shaman king. Hub gw di 081315272048 ato email gw uchiha_yuna_uzumaki@yahoo.com

Gw cuma butuhin doc or live dvd tour-nya Ayumi or Laruku. Yang niat e-mail gw aja ya camui_rry@yahoo.com. Masalah nego bisa ntar.Thanks. Gw butuh bgt!!!!!!!!!!!

Gue punya komik kira-kira 200an n ga bisa kusebutkan satu persatu, tapi apa yg u mau akan gw usahakan. Gw juga punya novel R.L.Stine yg judulnya Goosebumps kira-kira 30 judul. Kalau mau sms aja ke 08126464226 ato email ke shanks_the_red_hair@yahoo.co.id Thanks animonster.

Hi, gw Yoshi... gw lagi butuh banget manga Fight no Akatsuki 1-tmt. Yang mo gw lepas: When u look like an angel, Imadoki 5, Cowboy bebop 1, Archi & Meidy 1-3, 1/2 Fairy, Perpisahan, Higher than sky, Let's go idol, Polaris 4, Moon light night 7-8, A million tears, Aoyama Gosho short story. Terserah mo jual/barter, hub ke 081316233420/email aja ke shinomori_yoshi@yahoo.com

Gw di Jaktim lg nyari Green age 2, Miss modern 1, Get backers 1, Dunia mimpi 4, Yayoi 3-8, Nishimuku samurai 1&2, SC yg lama kayak Flower city, Heidy, dll. Gw jg nyari komik berseri yg lama, dijual jg boleh. Smuanya klo bisa dlm kondisi ga sobek, yg pnting bs kbaca. Gw punya Handsome girl 5, Delicious 1&2, Ghost! 3, Dragon ball 38 & 40, Fushigi yuugi 1, 4-11,13, ataw lo sbutin aj apa yg lo cari ntar gw cariin deh. Sms gw di 081316234655 ataw email gw di klakliklakli@yahoo.com

Aku punya Detektif Conan 9,12,16; Release 1-4, I'LL 1-3, Fear street (lumayan banyak), serial-serial cantik, Goosebumps, Alexandrite (lengkap), Flash of the wind 1-3, Kungfu boy 31, 32, 33, 35, 36, 37; Animorph yang "anggota baru animorph". Sebutin aja yang lain yang kamu mau, mungkin aku ada. I need Fight no akatsuki 1-4, Shanaou yoshitsune 1-10, Shaman king 1-10, New kungfu boy kecuali 9,20; QED, DDS. finished. Klo ada yang berminat contact me at duke_planet@yahoo.com or 08123094001 (yang nggak serius, diharamkan untuk menghubungi)

Moshi2. AQ Misaki. AQ punya komik2: Kindaichi 23, Conan Spesial 2,7,12, Getbackers 1, Dr.Lin 2, Inuyasha 3,13, RuroKen 16, Sailor Moon 2,6,8,9,14, Slam Dunk 23, Lady 6, Papa is My Classmate 2, Himitsu Keisatsu Holmes 5, Fushigi Yuugi 3, Baby Love 9, Vicious Grooming Up! 1, dll. Klo mau beli juga boleh n harganya bs nego. Yg AQ pengin: Poster RuroKen, Spiral, Saiyuki, Fruits Basket, RuroKen 28, Animonster 12 (yang msh ada bonusnya). Klo ada yg berminat, hubungi aja 081329109534 / (0274) 583927.

Gw Vania, lagi nyari barang ALL ABOUT PRINCE OF TENNIS. Syarat barternya gw usahain. Bagi yang berminat en SERIUS, hub no:081510200735. Diutamakan yang di Jakarta.

Halo fans Animonster... Gw mo barter komik gw dgn Hikaru no go vol apa aja n Tokyo mew mew ato komik apa aja terserah yg penting bgs. Komik yg gw punya UFO baby 3,4,5,6,7; Cardcaptor sakura 5,7,10,12; Dectective conan 1,2,3,6,12; Nakayoshi 8; serial cantik Milliam blue lake, Promise in summer, Angel kiss, Virgin lesson, Luna in the blue space, Sparkling note, Happy tomorrow. Klo berminat hubungi gw no hp 08158122227 n klo email lwt friendster ato yahoo mikydog_evolution@yahoo.com

# BENTUK "-NAI"



Konnichiwa, halo semuanya apa kabar. Berjumpa lagi di rubrik rutin pelajaran bahasa Jepang dalam majalah kesayangan kalian ini. Apakah dengan semua pelajaran yang pernah diajarkan dalam rubrik ini membuat kalian semakin mengetahui bahasa Jepang? Yah mungkin setidaknya kalian sudah mengetahui bentuk-bentuk dasar dalam bahasa Jepang melalui pelajaran-pelajaran yang lalu. Pada edisi lalu kalian sudah mempelajari sebuah percakapan singkat lengkap dengan beberapa kosa kata baru, nah kali ini kamu akan sedikit pelajaran mendasar dalam berbahasa Jepang. Yang akan kalian pelajari adalah bentuk **-nai** atau *bentuk negatif dari kata kerja* dalam bahasa Jepang. Yah kalau dalam bahasa Indonesia artinya **jangan** atau **tidak**, sebuah ungkapan yang sangat penting bukan? Ok kita mulai saja pelajaran kita kali ini.

**1. CARA MEMBUAT BENTUK -NAI**

Tahap awal yang penting dalam pelajaran ini adalah mengubah kata kerja positif menjadi kata kerja negatif / bentuk **-nai**. Karena kata kerja Jepang terbagi dari beberapa kelompok maka cara mengubah menjadi bentuk -nai juga terdiri dari beberapa cara.

**Kata Kerja Kelompok 1**

Karena kata kerja kelompok ini memiliki suku kata terakhir **i** sebelum kata **-masu**, maka untuk merubah menjadi bentuk negatif cukup dengan mengubah suku kata terakhir **i** menjadi **a**.

**Contoh :**

| | |
|---|---|
| 書きます『かきます』<br>**Kakimasu** | 書かない『かかない』<br>**Kakanai** |
| 読みます『よみます』<br>**Yomimasu** | 読まない『よまない』<br>**Yomanai** |
| 撮ります『とります』<br>**Torimasu** | 撮らない『とらない』<br>**Toranai** |
| 買います『かいます』<br>**Kaimasu** | 買わない『かわない』<br>**Kawanai** |
| 話します『はなします』<br>**Hanashimasu** | 話さない『はなさない』<br>**Hanasanai** |
| 待ちます『まちます』<br>**Machimasu** | 待たない『またない』<br>**Matanai** |

**Kata Kerja Kelompok 2**

Untuk mengubah kata kerja kelompok ini menjadi bentuk negatif, cukup ganti kata **-masu** dengan kata **-nai**.

**Contoh :**

| | |
|---|---|
| 食べます『たべます』<br>**Tabemasu** | 食べない『たべない』<br>**Tabenai** |
| 見ます『みます』<br>**Mimasu** | 見ない『みない』<br>**Minai** |

**Kata Kerja Kelompok 3**

Yang perlu diingat dalam kelompok ini adalah kata **shimasu** berubah menjadi **shinai**, dan **kimasu** menjadi **konai**.

**Contoh :**

| | |
|---|---|
| 勉強します<br>『べんきょうします』<br>**Benkyou shimasu** | 勉強しない<br>『べんきょうしない』<br>**Benkyou shinai** |
| します<br>**Shimasu** | しない<br>**Shinai** |
| 来ます『きます』<br>**Kimasu** | 来ない『こない』<br>**Konai** |

**2. PEMAKAIAN BENTUK -NAI**

Setelah mempelajari cara membuat bentuk **-nai**, kini kalian akan mempelajari cara penggunaan bentuk **-nai** dalam percakapan sehari-hari dalam Jepang.

**K-nai de kudasai** , memiliki arti *"Harap jangan ..."*

**Contoh :**

写真『しゃしん』を撮らない『とらない』
で下さい『ください』。

**Shashin o toranai de kudasai.**

*Harap jangan memotret.*

**K-nakereba narimasen**, memiliki arti *"Harus ..."*

Bentuk kalimat ini dipakai untuk menunjukkan suatu kewajiban yang harus dilakukan tanpa memandang keinginan orang yang melakukannya.

**Contoh :**

毎日『まいにち』勉強『べんきょう』しなければ なりません。

**Mainichi benkyou shinakereba narimasen**

*Harus belajar setiap hari.*

**K-nakute mo ii desu**, memiliki arti *"Tidak usah..."*

Bentuk kalimat ini dipakai untuk menunjukkan bahwa tidak perlu melakukan apa yang disebutkan oleh kata kerjanya.

Contoh :

土曜日『どようび』の午後『ごご』、勉強
『べんきょう』しなくても いいです。

**Doyoubi no gogo, benkyou shinakute mo ii desu.**

*Hari Sabtu siang tidak perlu belajar.*

**3. PARTIKEL MADE NI**

Menunjukkan waktu di mana perbuatan atau gerakan harus selesai. Perbuatan atau gerakan itu harus dilakukan sebelum batas waktu yang ditunjukkan oleh partikel **made ni**.

**Contoh :**

夜『よる』12時『じ』までに センターへ 帰らなければ
『かえらなければ』なりません。

**Yoru 12-ji made ni sentaa e kaeranakereba narimasen.**

*Anda harus pulang ke Center paling lambat jam 12 malam.*

Jangan campur aduk pengertian partikel **made ni** dengan partikel **made** serta partikel **ni** yang sudah diajarkan di edisi lalu.

1. **made** : menunjukkan titik akhir dari perbuatan yang dilakukan terus menerus.

**Contoh :**

昼『ひる』12時『じ』まで 日本語『にほんご』
を勉強『べんきょう』します。

**Hiru 12-ji made nihon-go o benyou shimasu**

*Saya belajar bahasa Jepang sampai jam 12 siang.*

2. **ni** : menunjukkan saat perbuatan dilakukan.

**Contoh :**

朝『あさ』6時『じ』に 起きます『おきます』

**Asa 6-ji ni okimasu.**

*Saya bangun pada jam 6.*

Ok nampaknya sampai di sini dulu perjumpaan kita di edisi ini. Semoga pelajaran kali inipun dapat dipelajari dengan baik dan menambah pengetahuan bahasa Jepang kalian. Sampai jumpa lagi di rubrik yang sama pada edisi depan.

## Bisakah kalian?

**Gabungkan kalimat di bawah ini dan ubah menjadi bentuk -naide kudasai.**

**Contoh :**
- **Abunai desu, kono kikai ni sawarimasu.**
- **Abunai desu kara, kono kikai ni sawaranaide kudasai.**

1. **Kin'en desu, tabako o suimasu.**
2. **Samui desu, mado o akemasu.**
3. **Watashi wa genki desu, shinpai shimasu.**
4. **Kore wa taisetsu na hon desu, nakushimasu.**
5. **Atama ga itai desu, kuruma o unten shimasu.**

Jawaban untuk pertanyaan edisi yang lalu.

1. Ano resutoran wa dou desuka. (Restoran itu bagaimana?)
   Oishikute, yasui no resutoran desu. (Restoran yang enak dan murah)
2. Anata no machi wa donna machi desuka. (Kota anda kota yang bagaimana?)
   Shizuka de, kirei na machi desu. (Kota yang tenang dan indah)
3. Han-san wa donna hito desuka. (Tuan Han orang yang bagaimana?)
   Atama ga yokute, shinsetsu na hito desu. (Orang yang pintar dan baik hati)
4. Kinou no paatii wa dou desuka. (Pesta kemarin bagaimana?)
   Hito ga ookute, tanoshikatta desu. (Banyak orang dan menyenangkan)
5. Shinjuku wa donna machi desuka. (Shinjuku kota yang bagaimana?)
   Nigiyaka de, omoshiroi machi desu. (Kota yang ramai dan menyenangkan)



# GEISHA

Apa itu ***Geisha***? Sebagian besar orang tentu langsung membayangkan sosok wanita Jepang ber-*kimono* lengkap dengan dandanan putih tebal dan rambut palsunya. *Geisha* sering disalahartikan banyak orang sebagai wanita penghibur atau yang berkaitan dengan prostitusi. Padahal, arti *geisha* sebenarnya adalah "seniman" atau "artis", yang berasal dari huruf kanji ***gei*** [=seni] dan ***sha/mono*** [=orang]. *Image geisha* tidak terlepas dari *kimono* yang rumit, sanggul palsu lengkap dengan hiasan daun *icho* dan *kanzashi* [jepit rambut], serta *make-up* tebal berwarna putih dan pemulas bibir warna merah. Karena riasan wajahnya yang putih itu, sekitar abad ke-13 pada zaman Kamakura *geisha* pernah dikenal dengan istilah ***shirabyoshi***. *Geisha* yang sudah ada sejak zaman dulu punya sejarah panjang.

Pada awalnya istilah *geisha* sebenarnya hanya ditujukan untuk para pria yang menjadi *houkan* [pelawak di istana kaisar]. Setelah ada wanita yang berpartisipasi, barulah muncul istilah *onna geisha* [*geisha* wanita] yang selanjutnya disebut sebagai *geisha* seperti sekarang ini. Dulu orang yang menjadi *geisha* umumnya anak yatim-piatu atau berasal dari keluarga tidak mampu yang dibeli oleh ***ochaya*** [kedai teh]. Sejak masih kecil mereka dididik ***okamisan*** [istilah 'mama' yang mengelola *ochaya*] untuk mengerjakan pekerjaan rumah tangga, dan lama kelamaan diangkat menjadi asisten *geisha* senior. Selama masa *training*, mereka ditempatkan dan dipekerjakan di rumah seorang seniman sebagai pelayan rumah tangga. Lamanya *training* ini bisa mencapai beberapa tahun hingga mereka bisa menjadi seorang *geisha*. Selama bekerja di sanalah mereka mengamati dan mempelajari apa yang dikerjakan si seniman, yang dijadikan bekal pengetahuan untuk mereka kelak.

Lain halnya dengan dulu, *geisha* di zaman modern ini tidak lagi berasal dari keluarga miskin atau yatim-piatu. Siapapun bisa menjadi *geisha*, namun yang pasti mereka dituntut untuk menguasai berbagai bidang kesenian Jepang tradisional, mulai dari *ikebana* [=seni merangkai bunga], *chanoyu* [=upacara minum teh], menari tarian tradisional, kaligrafi, membuat puisi, bermain alat musik tradisional *shamisen* [=sejenis banjo bersenar tiga], *kodaiko* [=drum kecil yang dimainkan menggunakan stik kayu], hingga mempelajari bahasa Inggris. Di Kyoto, anak gadis yang magang untuk menjadi *geisha* dikenal dengan sebutan ***maiko***. Biasanya usia *maiko* berkisar antara 15-20 tahun. Para *maiko* ini di-*training* untuk menemani *geisha* senior melayani tamunya di kedai teh atau undangan pesta hanya sekedar menyajikan minuman, mengobrol dengan tamu, dan tampil menunjukkan kemampuan seninya, yaitu ***tachikata*** dan ***jikata***. *Tachikata* yang menampilkan tarian tradisional Jepang biasanya



dilakukan oleh para *maiko*, sedangkan *jikata* kebanyakan dilakukan oleh *geisha* senior dengan menampilkan nyanyian atau permainan musik tradisional. Setelah berusia 20 tahun, para *maiko* harus memutuskan apakah mereka akan menjadi *geisha* atau tidak. Apabila kelak mereka menikah, mereka tidak boleh lagi menjadi *geisha*. Harga yang dibayar untuk menyewa *geisha* cukup mahal, dan tidak sembarang orang bisa menyewa *geisha*, kecuali orang yang punya relasi dekat dengan *okamisan*. Satu hal yang perlu diketahui, para *geisha* tidak menyajikan makanan, membicarakan hal-hal lain di luar pesta, apalagi bekerja *one-night stand* untuk tamunya.

Sekarang ini jumlah *geisha* di Jepang semakin menurun drastis. Kalau pada tahun 1920-an jumlah *geisha* di Jepang mencapai 80 ribu orang, sekarang ini jumlahnya kurang dari 10 ribu orang. Di samping pengaruh masuknya budaya Barat, penyebab lainnya adalah berkurangnya orang yang tertarik menjadi *geisha* karena harus mengikuti proses *training* yang memakan waktu lama dan detail. Selain itu mahalnya harga sewa *geisha* membuat orang-orang memilih alternatif hiburan lain pada pesta mereka. Walau sudah langka, para *geisha* modern masih bisa ditemukan di distrik *geisha* Kyoto dan Tokyo. Demikian juga dengan *maiko* yang banyak ditemukan di distrik Kyoto, seperti Gion dan Pontocho; dan distrik Higashi Geisha di Kanazawa.









# Xtion Festival

Organized by:



Digital Studio






















Digital Studio mengadakan Xtion Festival pada tanggal 24-25 September lalu. Mengambil tempat di La Piazza, Kelapa Gading Jakarta; acara ini menghadirkan beraneka ragam *workshop* dan lomba.

Hari pertama dibuka dengan *J-music performance* dari band **Tifu** yang membawakan lagu-lagu Laruku. Disusul games berhadiah menarik dari **Datascript** dan **Nokia**. Lomba yang diadakan hari itu adalah lomba *dance* dan lomba menggambar karakter komik/*manga*. Pesertanya cukup banyak dan mereka tampak asyik menggambar di papan yang sudah disediakan. Digital Studio juga menggelar demo bagaimana membuat teks pada VCD karaoke dan pembuatan animasi dalam anime. Pengunjung juga dihibur oleh penampilan band **Sora** dan **Cah Bagus**.

Hari Minggu La Piazza diramaikan oleh para *cosplayer* yang akan berlaga di lomba Cosplay Cabaret dan Cosplay Party. Ada 4 tim yang turut serta dalam Cosplay Cabaret, yaitu tim **Maiko**, **Takoyaki**, **Cross Gensui** dan **Infini**. Meski harus rela berpanas-panas, semangat para *cosplayer* tidak surut, juga semangat pengunjung yang ingin memotret *cosplayer* dengan kostum mereka yang unik dan keren. Cosplay Party dimenangkan olah karakter **Sakura** yang mendapat voting terbanyak, sedangkan Cosplay Cabaret dimenangkan oleh Infini dengan lakon *Devil may Cry* dan Cross Gensui yang membawakan kabaret *Final Fantasy 8*.

Dalam Xtion Festival ini juga diadakan kegiatan menggambar karakter *manga* yang terbuka untuk umum, dan berhasil memecahkan **Rekor MURI** [Museum Rekor Indonesia] sebagai **Manga Terpanjang**. Acara hari itu juga dimeriahkan oleh penampilan para *cheerleader*, *J-music performance* dari band **Nadeshiko**, **Hades Quartz**, dan ditutup oleh penampilan dari **Wasabi**.









**Xtion Quis SMS**

Pengirim SMS yang beruntung: Benny, 45th, Bekasi [08561647XXX], Yanto, 45th, Slawi [085226844XXX], Diw Pratsetyo, 19th, Jakarta [085218446XXX]. Bagi yang belum beruntung masih ada 2 buah HP Nokia 6030 lagi. Jawab pertanyaan: **Apa nama program Digital Studio yang menjadi tema acara Xtion Festival? [a.Xtion b.Xtension]** Ketik: **DS**<spasi>**JAWABAN** via SMS ke nomor 3789 [Telkomsel, Indosat, XL]. Contoh: DS A atau DS B. [Rp 2000/SMS di luar PPN] Pengirim SMS yang beruntung akan diumumkan di Animonster edisi 81 terbit bulan November.



# OTOGIZOUSHI

**Konna miyako niwa oni ga ichiban yoku niau**
**[Ibukota seperti ini sangat cocok dengan iblis]**

Kyoto yang pernah menjadi ibukota Jepang selama lebih dari seribu tahun punya banyak legenda bersejarah, seperti *onmyouji*, *shijin*, *shitennou*, dan tentunya para *samurai* legendaris Jepang. Legenda mengenai Kyoto ini sudah sering dijadikan ide dalam berbagai judul animasi, termasuk anime ***Otogizoushi***. Anime yang diproduksi atas kerjasama **Production I.G** dan **NTV** ini disiarkan lewat stasiun NTV sejak tanggal 6 Juli 2004 dengan durasi sebanyak 26 episode. Dari keseluruhan episode, kisah *Otogizoushi* terbagi menjadi 2 cerita yang saling berkaitan, di mana 13 episode pertama mengambil latar di Heian Kyo [Kyoto sekarang] pada zaman Heian, sedangkan 13 episode selanjutnya mengambil latar kota Tokyo modern, yang dua episode terakhirnya merupakan tayangan TV spesial. Versi *manga Otogizoushi* juga dimuat secara bersambung di majalah *Comic Blade* terbitan Mag Garden mulai bulan Agustus 2004.

**Omae wa omae no ishi de ikiru ga ii**
**[Kamu sebaiknya hidup dengan tujuan sendiri]**

### HEIAN KYO

Kisah *Otogizoushi* dibuka pada zaman Heian tahun 972 Masehi di ibukota Heian Kyo [selanjutnya disebut Kyo]. Saat itu kota Kyo dilanda kekacauan karena banyaknya penguasa yang korupsi dan para *samurai* serta *onmyouji* yang mementingkan diri sendiri. Kekacauan itu semakin diperparah dengan munculnya bencana kelaparan dan wabah penyakit mematikan yang disebabkan karena batu permata ***magatama*** yang menjadi pelindung Kyo telah dicuri. Karena itulah para pejabat istana kerajaan menugaskan **Minamoto no Raikou**, seorang *samurai* yang ahli memanah untuk mendapatkan *magatama* yang hilang. Sayangnya, Raikou sendiri terkena wabah penyakit, sehingga adik perempuannya yang bernama **Minamoto no Hikaru** diam-diam menyamar dan menggantikan tugas kakaknya bersama **Watanabe no Tsuna** yang merupakan sahabat Raikou. Berdua mereka menuju arah barat untuk merebut kembali *magatama* yang dicuri suku Tsuchigumo. Di tengah perjalanan, Hikaru dan Tsuna tiba di sebuah desa dan bertemu dengan seorang cowok *playboy* bernama **Usui no Sadamitsu** yang sempat mengajak Tsuna bertarung antar sesama *samurai*. Malam harinya ketika sedang beristirahat di penginapan, Hikaru diserang orang misterius yang mencoba membunuhnya dengan pedang. Hikaru curiga kalau pelakunya adalah Sadamitsu, karena ujung pedang tersebut mirip sekali dengan pedang milik Sadamitsu. Keesokan paginya Hikaru dan Tsuna mendatangi rumah Sadamitsu untuk memastikan kebenaran pedang tersebut. Sadamitsu memang mengakui kalau pedang itu miliknya, namun ia terkejut karena pedang itu sebenarnya hilang setahun yang lalu saat ia melawan suku Tsuchigumo yang menjarah persediaan makanan dan menculik gadis-gadis di desanya. Hikaru dan Tsuna akhirnya kembali melanjutkan perjalanan menuju gua tempat persembunyian Tsuchigumo, diikuti Sadamitsu yang kemudian memutuskan mengikuti keduanya setelah menolong mereka yang terperangkap jerat milik suku Tsuchigumo. Setibanya di gua, ketiganya membebaskan seorang gadis bernama **Kuzume** yang sudah lama dikurung dalam sel untuk dijadikan wanita simpanan oleh Hosikuma. Kuzume sebenarnya adalah ketua Tsuchigumo, dan setelah mengetahui maksud Hikaru mendapatkan *magatama* demi mengembalikan kedamaian di Kyo dari bencana kelaparan dan penyakit, ia menyerahkan *magatama* itu pada Hikaru.

Tanpa membuang-buang waktu lagi, Hikaru dkk bergegas kembali ke Kyo untuk mengembalikan *magatama* dengan harapan Kyo kembali damai seperti semula, dan yang terutama agar Raikou segera sembuh dari penyakitnya. Tapi takdir berkata lain, Hikaru menemukan kakaknya sudah terbaring tak bernyawa dengan meninggalkan secarik kertas berisi puisi yang ditujukan untuk Hikaru sesaat sebelum dirinya meninggal. Dalam keadaan sedih, Hikaru berangkat menuju istana kaisar untuk menyerahkan *magatama* yang didapatnya, namun betapa tekejutnya ia karena kedua menteri beserta seorang *onmyouji* terkenal bernama **Abe no Seimei** yang menjadi penasehat kerajaan, berkata masih ada lagi *magatama* lain yang harus dicarinya. Menurut Abe no Seimei, kota Kyo dijaga oleh 5 elemen utama, yaitu *mizu* [air], *hi* [api], *kin* [logam], *ki* [kayu], dan *tsuchi* [tanah]. *Magatama* yang sekarang ada di Kyo adalah

*kin dan ki no magatama*, sedangkan *magatama* yang didapatkan Hikaru adalah *tsuchi no magatama*. Berarti Hikaru harus mencari 2 *magatama* yang tersisa, yaitu *hi no magatama* dan *mizu no magatama*. Bila kelima *magatama* sudah terkumpul barulah kehidupan di Kyo bisa kembali damai. Meski kesal karena tidak dijelaskan sejak awal, Hikaru akhirnya bertekad mengumpulkan kelima *magatama* untuk mewujudkan harapan Raikou. Dalam perjalanannya nanti Hikaru akan bertemu dengan kawan juga lawan. Mampukah ia mendapatkan 2 *magatama* yang tersisa? Apakah benar setelah kelima *magatama* terkumpul Kyo akan kembali damai?

***Shinjite iru no da na, miyako o, magatama o, soshite aniue***
*[Percayalah pada ibukota, magatama, dan kakak lelakimu]*

**TOKYO**

Seribu tahun berlalu setelah peristiwa di Heian Kyo, seluruh tokoh telah bereinkarnasi. Latar pun berpindah ke ibukota Tokyo pada musim gugur tahun 2004. Tokoh utama **Hikaru** tinggal di apartemen milik ayahnya yang terletak di kawasan Ookubo. Di sana ia ditemani **Tsuna**, sahabat kakaknya, yang berprofesi sebagai *free writer* yang mencari berita mengenai kejadian-kejadian di seputar kota Tokyo. Hikaru sebenarnya punya seorang kakak laki-laki bernama **Raikou** yang tinggal bersamanya, namun setahun yang lalu Raikou menghilang secara misterius setelah sebelumnya memberikan sebuah kalung dengan liontin batu merah pada Hikaru. Untuk mencari kakaknya yang hilang, Hikaru pun meminta bantuan pada seorang peramal bernama **Urabe**.

Suatu sore ketika Hikaru menemani Tsuna memotret stasiun di daerah Yamanote, lampu di seluruh Tokyo mendadak padam. Bersamaan dengan itu liontin kalung Hikaru menyala dan tiba-tiba sebuah kereta tak berpenumpang meluncur di dekat keduanya. Saat itu Hikaru melihat jelas kalau Raikou ada di dalam kereta, yang langsung ditanggapi Tsuna kalau Hikaru terlalu banyak berimajinasi mengenai kakaknya yang hilang. Keesokan paginya

お伽草子



saat bercanda dengan kucing peliharaannya, tanpa sengaja Hikaru menabrak lemari dan menemukan kumpulan foto milik Raikou yang tersimpan di atasnya. Di antara foto-foto tersebut, Hikaru melihat ada foto bergambar kereta sama seperti kereta yang ia lihat semalam. Karena penasaran, Hikaru mencoba menyelidiki foto tersebut di perpustakaan. Di sana ia bertemu kedua temannya, **Kintarou** dan **Sadamitsu** yang kemudian membantunya mencari data lewat internet. Keyakinan Hikaru akan pemandangan yang dilihatnya semalam semakin besar ketika ada seorang kakek yang berkata kalau ia pernah melihat kereta dalam foto itu di stasiun Mansei yang sekarang sudah menjadi museum di daerah Manseibashi.

Malam harinya Hikaru ditemani Tsuna menyelidiki keadaan di sekitar museum Manseibashi. Saat itu lagi-lagi listrik padam dan liontin kalung Hikaru menyala bersamaan dengan melintasnya kereta yang Hikaru lihat sebelumnya. Hikaru kembali melihat kakaknya ada di dalam gerbong kereta, namun saat ia berusaha menghampiri, di hadapannya muncul cowok misterius berambut merah yang mencegah Hikaru mendekat hingga kereta itu pergi meninggalkannya. Siapakah cowok itu, mengapa ia mengenal Hikaru, bahkan tahu Hikaru sedang mencari kakaknya yang hilang? Penyelidikan Hikaru dkk menemukan Raikou nantinya berkaitan dengan kejadian-kejadian aneh di berbagai lokasi di Tokyo yang akan membawanya ke dalam peristiwa 1000 tahun lalu di Kyo lewat terowongan waktu.



## Subete wa chikara da [Semuanya adalah kekuatanmu]

### Minamoto no Hikaru





Adik perempuan Minamoto no Raikou yang menyamar menjadi Raikou untuk menggantikan tugasnya mencari *magatama* yang hilang. Sama seperti kakaknya, Hikaru ahli memanah. Tujuan utama Hikaru mendapatkan *magatama* adalah agar Raikou bisa sembuh dari penyakitnya. Karena itulah ia sangat terpukul ketika mendapatkan kakaknya meninggal tepat setelah ia kembali membawa *magatama*. Peninggalan berharga dari sang kakak hanyalah sebuah seruling dan secarik kertas berisi puisi yang nantinya menjadi petunjuk bagi Hikaru untuk mengetahui siapa dalang di balik kehancuran Kyo.

Seribu tahun kemudian Hikaru bereinkarnasi menjadi seorang siswi SMA. Bersama-sama dengan Tsuna, ia mencari Raikou, kakaknya yang hilang secara misterius setahun yang lalu. Baginya Tsuna adalah sahabat yang terbaik, karena itu Hikaru berharap agar Tsuna bisa bahagia. Hikaru pernah diam-diam membuntuti Tsuna yang ada janji dengan wanita cantik, dan ia langsung salah paham dengan berpikir bahwa Tsuna akan menikah dengan wanita tersebut ^^; Hikaru bahkan berusaha mendapatkan *kin no hoshi* [bintang emas] yang konon bisa mengabulkan segala permintaan yang dijadikannya hadiah pernikahan untuk Tsuna. Hikaru selalu memakai kalung berliontin merah pemberian kakaknya, yang sebenarnya liontin tersebut merupakan pecahan dari *hi no magatama*. Perkenalannya dengan Mansairaku membuka ingatannya akan masa lalu di Kyo.

*Seiyuu*: Fumie Mizusawa [Gidget, Linck - *Eureka 7*, Kiri Marriarette - *Misaki Chronicle*]

### Watanabe no Tsuna



Sahabat dari Minamoto no Raikou yang sebelah matanya buta ini setia mengikuti Hikaru ke mana pun ia pergi. Jangankan terluka, mengorbankan diri pun dilakukan Tsuna demi adik sahabatnya itu. Tsuna sangat protektif pada setiap pria yang mencoba mendekati Hikaru karena tidak ingin samaran Hikaru sebagai Raikou terbongkar. Pada saat-saat terakhir menemukan *hi no magatama*, Urabe mendapatkan mata Tsuna tidak bisa melihat dengan jelas, namun Tsuna memintanya untuk merahasiakan hal itu pada Hikaru karena tidak ingin membuatnya cemas.

Seribu tahun kemudian Tsuna bereinkarnasi menjadi sahabat Raikou yang tinggal di apartemen sewaan milik ayah Hikaru. Cowok ini setia membantu Hikaru menyelidiki kejadian aneh yang berkaitan dengan foto milik Raikou. Tsuna pernah mengutarakan isi hatinya secara tidak langsung pada Hikaru, tapi yang bersangkutan nampaknya tidak memberikan respon ^^;

*Seiyuu*: Kenta Miyake [Koushirou Saeki - *Koi Kaze*, Aida Kazuo - *Honey and Clover*]



### Usui no Sadamitsu





Cowok yang dijumpai Hikaru dan Tsuna saat mencari *tsuchi no magatama* ini hobinya mendekati wanita-wanita cantik. Karena insting *playboy*-nya itu, Sadamitsu langsung mencurigai samaran Hikaru sebagai Raikou. Berkali-kali ia mencoba mengganggu Hikaru dalam samaran Raikou, sehingga Tsuna sering dibuat kelabakan dengan ulahnya itu. Sadamitsu yang seorang yatim piatu merasa berhutang budi atas kebaikan Hikaru, sehingga ia memutuskan untuk menjadi pengikut setia Hikaru. Meski sikapnya sering terlihat cuek dan tidak peduli, Sadamitsu pernah menyadarkan Hikaru agar tidak gegabah mengusir Urabe hanya karena emosinya.

Setelah bereinkarnasi seribu tahun kemudian, Sadamitsu masih saja menjadi cowok *playboy* yang suka melirik-lirik wanita cantik ^^; Ia bersahabat baik dengan Kintarou, bahkan mengizinkannya tinggal bersama di apartemennya. Ayah Sadamitsu adalah seorang petinju terkenal, karena itu dulu Sadamitsu pernah berlatih tinju dengan harapan bisa menjadi

petinju seperti ayahnya.
*Seiyuu*: Hiroshi Sugiyama [Taiki - *Windy Tales*]

### Urabe no Suetake

Wanita cantik yang dikirim istana untuk menemani Hikaru dkk mendapatkan *mizu no magatama* di Suou no Kuni. Kepandaian dan kecerdikan Urabe sering sekali membantu Hikaru dkk menemukan petunjuk dari misteri yang ditemukan mereka saat mengembara. Sama seperti Hikaru, Urabe sangat berharap seluruh *magatama* bisa terkumpul agar Kyo kembali damai. Namun keinginan kuat itu membuatnya lupa daratan dengan menghalalkan segala cara untuk mendapatkan *magatama*, termasuk mengorbankan penduduk tak berdosa dengan racun yang ditebarkannya untuk membunuh bajak laut. Karena perbuatannya itulah Urabe sempat diusir Hikaru. Sejak kecil Urabe sangat mengagumi Abe no Seimei, ia pernah merampas *hi no magatama* yang menjadi *magatama* terakhir dari tangan Hikaru untuk diserahkan pada Abe no Seimei, meski akhirnya ia mengurungkan niatnya karena tahu apa tujuan Abe sebenarnya. Boleh dibilang Urabe-lah yang berperan besar membantu Hikaru mendapatkan seluruh *magatama*. Seribu tahun kemudian Urabe bereinkarnasi menjadi seorang peramal. Karena analisa ramalannya selalu akurat, ia sering diminta Hikaru dkk untuk mencari petunjuk mengenai keberadaan Raikou dan kejadian-kejadian aneh yang mirip dalam foto milik Raikou.

*Seiyuu*: Kumi Sakuma [Seina Katsura - *Gokujou Seitokai*, Hinamori Momo - *Bleach*]

# SPECIAL OnStage

### Minamoto no Raikou

Minamoto no Raikou atau dikenal sebagai **Minamoto no Yorimitsu** adalah seorang *samurai* terkenal pada zaman Heian. Ia adalah orang pertama dari klan Minamoto yang punya catatan sejarah atas eksploitasi militernya dan penumpasan para bandit di Ooyama. Bersama dengan adiknya, Minamoto no Yorinobu, Raikou memimpin perlawanan terhadap klan Fujiwara. Karena pengabdiannya pada kaisar, Raikou mendapat jabatan sebagai kepala pengawas istana dan sekretaris menteri urusan perang di propinsi Izu. Setelah ayahnya [Minamoto no Mitsunaga] meninggal, Raikou mewarisi kedudukannya di propinsi Settsu. Kepopulern Raikou [Yorimitsu] sering dijadikan legenda dan dongeng Jepang, seperti legenda Kintarou, legenda Shutendouji, dan legenda Tsuchigumo.

### Magatama



*Magatama* adalah nama manik-manik yang dibuat pada periode Jomon. Saat itu *magatama* banyak ditemukan di daerah kuburan sebagai persembahan pada dewa. *Magatama* terus dikenal hingga periode Kofun dan Yamato, bahkan benda ini sudah dianggap sebagai simbol kerajaan. Pada zaman modern, bentuk *magatama* dibuat lebih menyerupai huruf koma, dan kadang divariasikan sebagai bandulan kalung yang dipercaya bahwa orang yang memakainya akan mendapat perlindungan dari dewa. Bentuk *magatama* tampak seperti bagian dari lambang Yin dan Yang.

### Onmyouji



Istilah dalam bahasa Inggrisnya adalah *Yin and Yang Master*. *Onmyouji* meramalkan baik-buruknya nasib atau kejadian di masa mendatang dengan cara menghitung pergerakan bintang dan 5 unsur utama dalam alam [api, air, tanah, kayu, logam]. *Onmyouji* terkenal pada zaman Heian, dan mereka sering dipanggil istana untuk meramalkan kejadian terutama yang berhubungan dengan keluarga kaisar. Abe no Seimei sendiri adalah nama seorang *onmyouji* yang sangat terkenal di Jepang.

### Kintarou





Anak kecil yang ditemukan Sadamitsu ketika ia terdampar di pulau Chinzei. Sejak awal Kintarou selalu mengikuti Sadamitsu karena ia mengincar kantong nasi yang dibawa Sadamitsu. Selera makan Kintarou memang luar biasa, ia tidak pernah merasa kenyang walau sudah makan banyak ^^; Awalnya Sadamitsu memperbolehkan Kintarou mengikuti rombongan Hikaru dkk karena merasa senasib meihatnya hidup sebatang kara. Tetapi siapa sangka anak kecil ini ternyata memiliki kekuatan luar biasa yang diperlihatkannya saat menolong Sadamitsu dan Urabe yang dikepung prajurit berbadan besar. Sejak itu Kintarou bergabung bersama Hikaru dkk untuk mengumpulkan *magatama*.



© Production I.G

Reinkarnasi Kintarou seribu tahun kemudian tidak banyak perubahan. Ia masih tetap anak kecil yang amat sangat doyan makan. Meski tenaganya tidak sekuat dulu, tapi otak jeniusnya sering membantu Hikaru menemukan petunjuk foto milik Raikou. Kekagumannya pada Sadamitsu membuat Kintarou berharap bisa menjadi lelaki kuat sepertinya.

*Seiyuu*: Wasabi Mizuta [Doraemon - *Doraemon 2nd*, Boris - *Beyblade*]

### Mansairaku





Pria tampan ini dikenal sebagai seorang penari yang tariannya mampu membuat perasaan penontonnya tersentuh. Mansairaku sering terlihat menari di atap gerbang Rashoumon. Di tempat itu jugalah ia bertemu pertama kali dengan Hikaru yang sedang menyendiri memainkan seruling. Melodi lirih dari seruling yang dimainkan Hikaru karena kehilangan Raikou menyentuh hati Mansairaku yang sedang sedih melihat kehancuran Kyo. Pertemuan itu nampaknya membuat Mansairaku dan Hikaru saling jatuh hati.

Mansairaku yang misterius pernah beberapa kali menolong Hikaru dari serangan prajurit. Insting yang kuat membuatnya mengetahui kalau Raikou adalah Hikaru yang menyamar.

Seribu tahun kemudian Mansairaku muncul di kota Tokyo dan selalu mengikuti gerak gerik Hikaru. Kadang ia menghalangi Hikaru menemukan kakaknya, namun tidak jarang ia juga menyelamatkan Hikaru. Siapa dan apa tujuan Mansairaku sebenarnya?

*Seiyuu*: Shinichiro Miki [Minamoto no Yorihisa - *Harukanaru Toki no Naka de~Hachiyoushou~*, Touya - *Tsubasa Chronicle*]

### Abe no Seimei

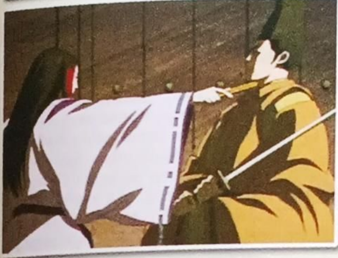
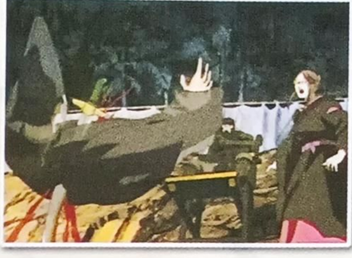
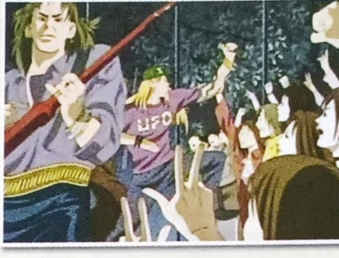


Seorang onmyouji terkenal pada zaman Heian yang wajahnya disembunyikan oleh topeng. Di mana pun Abe berada, ia selalu ditemani pengikutnya seorang gadis kecil bernama **Matsumushi**. Dengan mempengaruhi kedua menteri istana, Abe no Seimei menyuruh Hikaru untuk mengumpulkan *magatama* yang



# OMAKE



hilang agar bisa mengembalikan kedamaian kota Kyo. Benarkah tujuannya mengembalikan kedamaian kota Kyo? Siapa sebenarnya sosok di balik topeng Abe no Seimei?

*Seiyuu:* Kan Tokumaru [*Gaia - Mobile Suit Gundam-The Movie Trilogy*, Patriarch of Hanabishi - *Ai Yori Aoshi*]

**Ore to omae ga deai, soshite aratana miyako o futari souzou suru**
**[Aku dan kamu bertemu, lalu kita berdua akan menciptakan ibukota yang baru]**

Dalam dunia *onmyouji*, alam digambarkan terdiri dari unsur Yin dan Yang yang saling mengimbangi; seperti api-air, panas-dingin, terang-gelap, siang-malam, dan lain-lain. Pada anime ini Abe no Seimei pun mengaku dirinya seperti Yin dan Yang dengan 2 sisi kepribadian yang bertolak belakang. Satu sisi dirinya berhati tamak dan egois, namun sisi lain dirinya berhati lemah lembut dan mementingkan kebahagiaan orang lain. Sosok *onmyouji* yang menjadi panutan pada zaman Heian ini menjadi gelap mata ketika mendapatkan kelima *magatama* yang seharusnya dikumpulkan untuk mengembalikan kedamaian Kyo. Mungkin kita juga sering dihadapkan pada konflik batin yang dialami Abe no Seimei ketika dihadapkan pada situasi atau tawaran yang menggiurkan namun menyangkut hidup atau kepentingan orang lain. Bagaimana dan apa keputusan yang kita ambil, tentu semuanya kembali pada diri kita masing-masing.

**Sore ga futari no sadame**
**[Itu adalah takdir kita berdua]**

Kisah *Otogizoushi* sarat akan legenda dan sejarah kota Kyoto dan Tokyo [lebih jelasnya baca *omake*] yang tentu saja dibumbui dengan unsur fantasi. Anime ini ditangani oleh kerjasama 3 orang sutradara berbakat, yaitu **Hisashi Ezura** [episode Heian], **Mizuho Nishikubo**, serta **Tetsuya Nishio** [episode Tokyo]. Sedangkan orang yang bertanggung jawab sebagai desainer karakter adalah **Kazuchika Kise** yang pernah bekerja sama dengan Hisashi-*sensei* dan Tetsuya-*sensei* dalam *movie Blood: The Last Vampire*. *Seiyuu* yang berpartisipasi dalam anime ini namanya tentu sudah tidak asing lagi, seperti Shinichiro Miki, Kan Tokumaru, dan Wasabi Mizuta yang baru-baru ini menjadi *seiyuu* Doraemon. *Theme song* anime ini masing-masing episode berjumlah 2 buah lagu. Pada episode Heian, OP diambil dari lagu milik **Attack Haus** berjudul ***Zen***, sedangkan lagu ***Ashita wa Kyou to Onaji Mirai*** yang dilantunkan **Gomes the Hitman** menjadi OP di episode Tokyo. Dua buah ED bernuansa *pop-ballad* berjudul ***Hoshi ni Negai o*** dan ***Cry Baby*** dibawakan oleh **Chieko Kawabe**.

## SCORE



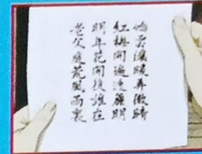

+ Ide dan jalan cerita dikembangkan dengan baik. Unsur legenda kota Kyoto di dalamnya sangat menarik apalagi didukung animasi 3D.

− Anime ini mungkin agak membingungkan karena terlalu banyak mengkaitkan tempat-tempat yang ada di Kyoto dan Tokyo.

RATING 13+
Ada unsur kekerasan dan ceritanya rumit untuk dimengerti anak-anak.

## OMAKE

### Kanshi



Puisi yang dibuat Minamoto no Raikou untuk Hikaru sesaat sebelum dirinya meninggal ditulis dalam huruf China. Puisi kuatrain dengan 7 karakter huruf ini populer di China pada Dinasti Tang dengan nama *jueju*. Di Jepang puisi ini dikenal dengan nama *kanshi*, yang umumnya dibuat kaum pria pada zaman Heian.

### Rashoumon



Rashoumon yang menjadi tempat Abe no Seimei menyatukan kelima *magatama* merupakan nama sebuah gerbang yang sangat terkenal di Kyoto. Gerbang ini merupakan pintu masuk kota Heian Kyo, yang pada zaman Heian disebut dengan nama **Raseimon**.

### Suou

Desa tempat tersimpannya *mizu no magatama* ini adalah nama sebuah propinsi kuno yang terletak di sebelah barat daya Pulau Honshu. Sekarang propinsi Suou menjadi bagian dari prefektur Yamaguchi.

### Tsuchigumo

Nama suku di kota Hitachi yang penduduknya tinggal di dalam gua. Seperti dalam anime, kebutuhan pokok suku ini didapat dengan cara menjarah desa sekitar.

### Kintarou



Menurut dongeng Jepang kuno, Kintarou adalah nama seorang anak yang memiliki kekuatan super pada zaman Heian.

### Shitennou [4 Raja Langit]



Empat rekan Minamoto no Raikou, yaitu Watanabe no Tsuna, Usui no Sadamitsu, Urabe no Suetaka, dan Sataka no Kintoki atau Kintarou [semuanya laki-laki, tapi dalam anime Urabe adalah wanita] merujuk pada *shitennou* atau 4 raja langit. Patung keempat *shitennou* ini bisa dijumpai hampir di semua kuil Budha di Jepang.

# HISTORY O

Pada *Otogizoushi* episode Tokyo [eps. 14-24], latar beralih ke kota Tokyo pada tahun 2004. Dikisahkan beberapa tempat di Tokyo mengalami berbagai kejadian aneh seperti yang ada dalam foto milik Raikou. Pada rubrik ini akan dijelaskan tempat-tempat di Tokyo yang muncul dalam anime yang berkaitan dengan sejarahnya.

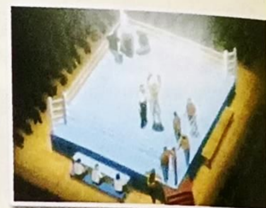


## Ikebukuro

Ikebukuro adalah tempat Hikaru mencari Tsuna yang menghilang tepat di hari ultahnya. Menurut Urabe sebelum menghilang Tsuna memintanya meramalkan *shimen* [menara 4 arah]. Di Ikebukuro, ia masuk ke dalam terowongan waktu yang membawanya ke peristiwa 200 lalu, di mana Ikebukuro masih berupa hutan suram yang menjadi tempat tinggal para bandit. Hikaru melihat *shimen* yang dibangun untuk mendoakan arwah para korban. Sejarah mencatat pada zaman Edo di sekitar Ikebukuro terdapat banyak kuil, seperti Noriaki-ji, Kishimoujin, dan Gokoki-ji. Karena banyak pengunjung yang lalu lalang, daerah ini sering menjadi incaran para penjahat. Pada zaman Heian di bawah kepemimpinan Toyoshima, tempat ini ditangani Toyoshima dan Minamoto no Yoritomo yang diangkatnya sebagai kepala tentara.

## Kourakuen

Dalam anime, tempat yang menjadi sasana tinju ini mengalami kejadian aneh. Hikaru dan Sadamitsu terbawa pada peristiwa 20 tahun yang lalu saat ada pertandingan tinju yang diikuti oleh Shark Usui, ayah Sadamitsu. Menurut sejarah, orang yang memberi nama Kourakuen adalah Tokugawa Mitsukuni. Nama itu diambil dari penggalan pepatah China berjudul *Gakuyourouki*. Mitsukuni juga hanya mengizinkan orang-orang berstatus tertentumasuk ke kawasan ini.



## Ookubo

Daerah tempat tinggal Hikaru ini mengalami gempa hebat. Saat menyelidiki stasiun bawah tanahnya, Hikaru dkk menemukan terowongan waktu, yang membawanya ke masa saat Kantou dilanda gempa, dan bersamaan dengan itu waktu di kota Tokyo terhenti. Menurut sejarah, Ookubo dikenal sebagai kota kesukaan Koizumi Yakumo, novelis terkenal Jepang yang menciptakan karya *Lafcadio Hearn*, yang pernah menghabiskan masa tuanya di sana. Pada zaman Edo, ratusan tentara pernah melakukan latihan menembak di depan kuil Inari Jinja setelah proses pengusiran roh jahat.



## Shinjuku

Dalam anime, Shinjuku digambarkan terdapat terowongan bawah tanah berupa waduk persediaan air bersih, yang dulunya sumber mata air Manyoubashi. Di sana Hikaru terjebak dalam ruangan penuh air yang terdapat patung kura-kura. Menurut sejarah, nama Shinjuku diambil karena pada periode Edo daerah ini terletak di sepanjang jalan Toukaidou, yang dijadikan sebagai tempat persinggahan baru. Waduk persediaan air Yodobashi yang dioperasikan sejak periode Meiji tahun 31 hingga periode Showa tahun 40 ini memiliki luas sepanjang 340 ribu $m^2$, termasuk taman Chuou Kouen dan Shinjuku Fukutoshin.



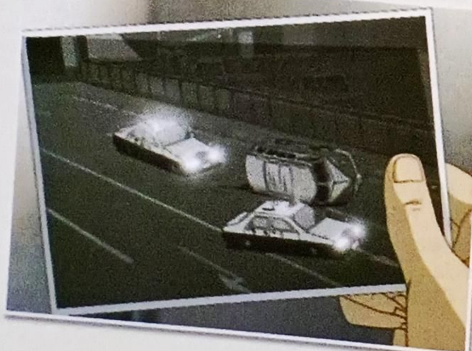
## Azabu

Dalam anime, Hikaru pergi ke Azabu yang pada zaman Edo menjadi daerah penghasil emas. Di sana Hikaru mencari *kin no hoshi* [bintang emas], yang menurut legenda China benda tersebut bisa mengabulkan permintaan. Sadamitsu dan Kintarou yang janji bertemu dengan Hikaru terpisah di tempat lain di Azabu yang terdapat tanda *Mamiana zaka*.
Menurut sejarah, nama Azabu diambil karena dulu daerah ini merupakan penghasil kain tenun dari rami. Legenda mengatakan daerah ini disebut Mamiana karena dulu tinggal siluman rubah betina, juga disebut *Mamitohamabu*.



## Shiba Kouen

Tempat kedua yang didatangi Hikaru dan Kintarou saat menemani Tsuna yang mencari berita di menara gelombang Tokyo Tower. Hikaru yang merasa melihat kakaknya di dekat kuil Shiba Kouen menghampiri tempat ini dan masuk terowongan waktu yang membawanya ke halaman kuil Zojo-ji pada zaman samurai. Menurut sejarah, pada tahun keenam periode Meiji, Shiba Kouen merupakan taman tertua di Jepang yang berjajar dengan taman Ueno, Asakusa, Fukagawa, dan Asukayama. Dulu di taman ini terdapat kuil Shiba Zojo-ji milik klan Tokugawa. Taman ini di dalamnya juga terdapat batu nisan doa Ino Tadataka, peneliti geografi Jepang yang membuat peta Jepang dengan skala terakurat.



## Shibuya

Shibuya merupakan tempat munculnya seekor anjing putih misterius yang hanya bisa dilihat oleh Hikaru. Saat menyelidiki kuil di Shibuya, di halamannya Hikaru melihat batu puisi milik Matsuo Bashou [penyair Jepang] yang berisi kekagumannya pada awan dan hujan saat melihat gunung Fuji.
Menurut sejarah, *samurai* Konnoumaru yang pernah terlibat dalam perang *hougen no ran* bersama klan Minamoto diabadikan dalam kuil Konnou Hachiman yang terletak di Shibuya. Di dalam halaman kuil ini juga tumbuh pohon unik jenis *konnou sakura* yang dalam satu dahan bisa berbunga tunggal dan berbunga delapan. Menurut legenda Heika Monogatari, pohon sakura itu tumbuh di Kamegaya-Kamakura, dan kemudian dipindahkan ke kuil Konnou Hachiman.



# TOKYO



## Ueno Kouen

Dalam anime Hikaru bermimpi dirinya dikelilingi api, dan paginya ia menemukan foto milik Raikou yang memperlihatkan pohon sakura dan bunga teratai yang terbakar api. Menurut ramalan Urabe, foto tersebut berkaitan dengan langit dan laut, dan mungkin tempat yang dimimpikan Hikaru adalah Taman Ueno yang terdapat pohon sakura dan bunga teratai, karena ada peribahasa dari seorang pendeta bernama Tenkai di zaman Edo yang berbunyi "*Sakura wa ten ni mai, hasu wa umi ni chiru*" [Bunga sakura menari di langit, bunga teratai berguguran di laut]. Di taman inilah Hikaru masuk terowongan waktu dan terbawa ke zaman Heian ketika terjadi peristiwa pembakaran kuil Honnouji di mana Oda Nobunaga bersembunyi di dalamnya.
Ueno Kouen merupakan salah satu taman tertua di Jepang yang dibuat pada tahun ke-6 Meiji. Awalnya di sini ada kuil Toueizan Kanei-ji, tapi belum ada jalan yang menghubungkan Shinobazuike dengan Bentenjima.

## Komagome

Dalam anime, Hikaru melihat sosok Raikou dalam kereta yang melintasi perlintasan kereta api Komagome saat memotret Komagome bersama Tsuna. Sejak Februari 2005, lintasan kereta api di sepanjang Komagome hingga Tabata menjadi lintasan kereta api darat satu-satunya yang tersisa di Yamanote. Dulu ada sebuah lintasan kereta api dari Ikebukuro hingga Mejiro yang dipakai untuk transit, namun pada Januari 2005 lintasan tersebut ditutup.



## Manseibashi

Jembatan Manseibashi menjadi tempat di mana Raikou berjanji akan bertemu dengan Hikaru dkk.
Menurut sejarah, Manseibashi adalah jembatan batu pertama di Tokyo yang selesai dibangun pada tahun keenam periode Meiji. Awalnya jembatan ini diberi nama Yorozubashi, tapi kemudian diganti dengan nama Manseibashi hingga sekarang. Pada tahun 45 Meiji, dibangun Stasiun Manseibashi yang merupakan stasiun kereta pertama yang menghubungkan jalur Chuou. Dua tahun kemudian jalurnya diperpanjang hingga ke Stasiun Tokyo.

## Tokyo Eki

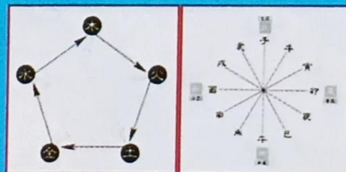
Tempat Hikaru mencari Mansairaku untuk menyelidiki kejadian-kejadian aneh yang menimpa Tokyo.
Tokyo Eki atau Stasiun Tokyo dibangun sebagai dasar jalur utama Toukai yang nantinya berubah menjadi Stasiun Shinbashi yang dibuka pada tahun ke-3 Taisho. Bangunan stasiun yang didirikan dari batu bata merah ini merupakan rancangan seorang arsitek asal Jerman bekerjasama dengan arsitek Jepang, Tatsuno Kingo. Pertama kali selesai dibangun, *dome* stasiun ini masih beratap, namun atap tersebut hancur karena serangan udara saat perang.





# Onmyou Gogyou

Dari semua kejadian-kejadian aneh yang terjadi di seputar Tokyo, Urabe menemukan kalau semua kejadian itu berhubungan dengan ***onmyou gogyou*** atau 5 elemen utama dalam ***onmyoudo*** [ilmu Yin dan Yang] yang dijadikan pedoman dalam dunia pertanian sejak zaman Tokugawa. *Onmyoudo* berasal dari China pada Dinasti Chow [1006~770 SM]. Dikatakan Yin dan Yang adalah 2 unsur utama yang mengontrol 5 elemen utama, yaitu ***ki*** [*wood*], ***hi*** [*fire*], ***tsuchi*** [*earth*], ***kin*** [*metal*], dan ***mizu*** [*water*]. Kelima elemen tersebut bisa saling mendukung, namun bisa pula saling mengontrol [bentuk bintang]. kelima elemen Ki mendukung *hi*, *hi* mendukung *tsuchi*, *tsuchi* mendukung *kin*, *kin* mendukung *mizu*, dan *mizu* mendukung *ki*. Bisa saling mengontrol, *Ki* mengontrol *tsuchi*, *tsuchi* mengontrol *mizu*, *mizu* mengontrol *hi*, *hi* mengontrol *kin*, dan *kin* mengontrol *ki*; yang akan tampak seperti lambang pentagram. Menurut ahli konfusianisme China, Touchuujo [176~104 SM], bila kelima unsur tersebut dikombinasikan dengan urutan *tsuchi* di pusat, *ki* di sebelah kiri, *kin* di kanan, *hi* diatas, dan *mizu* di bawah, maka akan tercipta urutan musim *haru* [semi], *natsu* [panas], *aki* [gugur], dan *fuyu* [dingin]; di arah timur, barat, selatan, dan utara. Lalu ahli sejarah dan sastra China bernama Hanko [32~92 M] menambahkan kalau di masing-masing keempat arah tersebut akan muncul 4 hewan liar yang menjadi pelindung [*Shijin*], yaitu *seiryuu* [naga hijau], *byakko* [harimau putih], *suzaku* [burung phoenix merah], dan *genbu* [kura-kura hitam]. Prinsip ini nantinya melahirkan 4 arah kompas [barat laut, timur laut, tenggara, barat daya], dan 12 lambang zodiak yang mengelilingi *shijin*. Selebihnya prinsip Yin dan Yang ini dikaitkan dengan *feng shui*, yang pehitungannya berubah-ubah mengikuti perkembangan zaman. Misalnya menanam pohon aprikot di sebelah timur akan mendatangkan nasib buruk, karena di timur tidak ada elemen air. Zaman sekarang, *feng shui* dan *onmyoudo* masih dipercaya orang Jepang. Contohnya adalah pembangunan propinsi Miyagi yang tata letaknya didasarkan pada *Shijin Souou*.
Dalam *Otogizoushi*, dikisahkan kejadian-kejadian aneh yang terjadi di Tokyo berkaitan erat dengan kelima elemen Yin dan Yang. Kejadian aneh itu antara lain perstiwa meluapnya air di Shinjuku [*Shinjuku no mizu*], kebakaran di Taman Ueno [*Ueno no hi*], pohon aneh di hutan Ikebukuro [*Ikebukuro no ki*], penemuan emas di daerah Shibuya [*Shibuya no kin*], dan pusatnya adalah gempa di sebelah timur Tokyo [*Tokyo no tsuchi*]. Pada peta Tokyo, kelima tempat tersebut bila dihubungkan akan membentuk gambar pentagram.



Mimpi... Pernahkah kalian mempunyai mimpi dan berusaha mewujudkannya? Meski tak ada seorang pun yang menolong, di tengah kesepian dan kesedihan mampukah kalian bertahan? Itulah yang ingin dituturkan dalam **Air**. Aslinya *Air* adalah *romance bishoujo game* populer produksi **Visual Art/Key**, yang juga beken dengan *game* ber-*genre* sama, yaitu *Kanon*. Game *Air* ini meski mengandung *hentai*, tapi kisahnya bagus dan cukup memeras air mata. Seperti *Kanon* yang sudah dibuat animenya, *Air* pun diangkat menjadi anime serial TV oleh **Toei Animation** dan digarap dengan apik oleh sutradara **Tatsuya Ishihara** [*Fushigi Yuugi*, *Inu Yasha*]. Apa di antara kalian ada yang pernah memainkan *game*-nya? Jika pernah, alur cerita dalam animenya mungkin terasa sedikit berbeda dari *game*-nya, malah lebih ditekankan pada unsur dramanya. Pertama kali menonton anime ini mungkin alur ceritanya terasa datar dan biasa saja, tapi karena cerita dalam anime ini dibagi menjadi 3 bagian, dan jika kalian memperhatikan dengan seksama, setelah mengetahui inti cerita sebenarnya maka kalian pun akan dibuat terpukau olehnya.

**Mabuta no ura ni egaki hajimeta e wa kasunde Itsuka mieta yasashisa wa mou nai**

Pada suatu hari di musim panas, seorang cowok pengembara bernama **Yukito Kunisaki** menginjakkan kakinya di sebuah kota kecil yang sunyi di pesisir pantai. Yukito sebenarnya sedang mengembara dari satu tempat ke tempat lainnya untuk menemukan seorang gadis bersayap yang bisa terbang di langit yang pernah diceritakan oleh ibunya dari legenda turun-temurun dalam keluarganya. Selama ini ia mencari



cara melakukan pertunjukan boneka yang bisa berjalan sendiri karena digerakkan oleh kemampuan telepati dalam dirinya yang diturunkan dari ibunya. Namun kota yang didatanginya kali ini benar-benar kota yang tenang dan sepi. Walaupun ada beberapa anak kecil yang melihat atraksinya, mereka tak begitu tertarik sehingga ia tak bisa memperoleh bayaran sepeser pun. Karena lelah dan kelaparan serta tak punya tempat tinggal, Yukito akhirnya tertidur di atas tembok penahan ombak di pinggiran pantai.

Ketika sedang tertidur lelap, Yukito dibangunkan oleh seorang gadis kecil yang memperkenalkan dirinya dengan nama **Misuzu Kamio**. Gadis kecil yang lucu itu ingin mengajaknya bermain, walau Yukito mula-mula menolaknya.

Dan tanpa rasa curiga sedikit pun terhadap orang yang baru dikenalnya, Misuzu menawarkan pada Yukito untuk tinggal di rumahnya. Yukito yang berhari-hari belum makan dengan gembira menerima tawaran itu. Akan tetapi ibu angkatnya Misuzu yang bernama **Haruko Kamio** menolak kehadiran cowok itu di rumahnya. Namun setelah dibujuk oleh Misuzu dan juga selain karena anaknya tak punya banyak teman, akhirnya Yukito diizinkan tinggal dengan syarat ia harus mengantar dan menjemput anaknya sekolah. Karena tak ada pilihan lain dan tak tahu akan ke mana lagi, Yukito pun menyanggupinya. Selama dalam perjalanan mengantar dan menjemput Misuzu, di kota yang tenang itu Yukito bertemu beberapa orang baru. Di antaranya ada **Minagi Tohno,** cewek lemah lembut teman sekelas Misuzu. Kemudian **Michiru** yang periang; **Kano Kirishima** dan kakak perempuannya **Hijiri Kirishima,** satu-satunya dokter di kota itu. Karena permainan bonekanya yang unik, Yukito pun disukai oleh anjing peliharaan Kano yang diberi nama **Potato**. Dan untuk mengisi waktu luangnya ketika Misuzu sedang belajar di sekolah, Yukito bekerja sambilan di klinik Hijiri sambil menunjukkan kemampuan memainkan bonekanya walau lagi-lagi tak ada yang tertarik untuk melihatnya ^^;

Setelah beberapa hari berinteraksi dengan teman-teman barunya, Yukito mulai menyadari beberapa keanehan yang terjadi pada mereka. Dimulai dari Misuzu yang sering bermimpi aneh yang membuatnya selalu kesakitan. Meski telah diperiksa oleh beberapa dokter, mereka selalu menyatakan bahwa kondisi tubuhnya dalam keadaan baik-baik saja. Lalu karena adik dari Minagi meninggal saat dilahirkan,ibunya kehilangan ingatan dan tak bisa membedakan Minagi dengan adiknya. Kemudian Kano yang mempunyai kepribadian ganda dan sering berjalan dan berbicara sendiri dalam keadaan tidur. Dan semua hal itu terkait dengan mimpi-mimpi yang dialami mereka mengenai "*seorang gadis bersayap yang bisa terbang di langit*". Dari berbagai keanehan itu muncullah berbagai kejadian-kejadian yang dialami oleh Yukito, termasuk luka misterius yang mendadak muncul di punggungnya dan membuatnya kesakitan.

Suatu malam Kano berjalan dalam keadaan tak sadarkan diri. Yukito dan Misuzu mencari dan mengejarnya sampai di sebuah kuil. Tapi saat Yukito hendak menyadarkannya, cewek itu malah mencekiknya dengan kuat. Setelah berhasil membawanya pulang, Hijiri menceritakan bahwa Kano tak bisa menerima kepergian ibunya yang telah meninggal sewaktu ia masih





kecil. Ketika mereka sedang bermain, mereka menyentuh sehelai bulu putih yang disimpan dalam kuil itu. Tak ada hal aneh yang terjadi pada Hijiri, namun ternyata bulu putih itu memicu munculnya kepribadian lain pada diri Kano. Agar kepribadian anehnya itu tidak muncul kembali, Hijiri melilitkan sehelai kain pada pergelangan tangan Kano dengan dalih bahwa Kano bisa memakai kekuatan sihir untuk bertemu ibunya jika ia tidak melepas kain tersebut sampai ia dewasa nanti.

Di lain hari, saat Yukito sedang berbincang-bincang dengan Minagi dan Michiru, ia menanyakan di mana Michiru tinggal, tapi gadis cilik itu malah berlari dan menangis. Ternyata Michiru yang setiap hari selalu bermain dengan Minagi adalah perwujudan dari mimpi ibunya mengenai adiknya yang meninggal. Di saat Minagi dan Yukito mengetahui akan hal itu, Michiru pun berubah menjadi bulu dari sayap gadis yang dilihatnya dalam mimpi. Dan akhirnya ibunya bisa mengingat kembali semua kenangan bersama Minagi.

Namun masalah tak selesai begitu saja, Yukito mengetahui bahwa jika Misuzu menjadi dekat dengan seseorang maka sakitnya akan semakin parah. Untuk mencegah agar hal itu tidak terulang lagi, juga karena kesal terhadap tingkah laku Haruko yang cuek dan kurang peduli pada kondisi anaknya terutama di hari ulang tahunnya; Yukito memutuskan untuk pergi dari rumah mereka dan kembali tinggal di pinggir pantai. Tapi sakit yang diderita Misuzu tak kunjung sembuh, malah membuatnya semakin menderita. Yukito yang tak tega akan keadaan cewek itu kemudian kembali ke rumah Misuzu dan ia memutuskan untuk tetap berada di sisinya apa pun yang terjadi. Saat Misuzu tertidur lelap, tiba-tiba seberkas sinar muncul dari tubuh Yukito. Keesokan paginya Misuzu terbangun lalu mencari-cari Yukito dan cerita bagian pertama berakhir di sini.

Pada bagian kedua cerita ini kita akan dibawa mundur seribu tahun ke belakang, yaitu pada tahun 994 M, di mana hidup seorang gadis bersayap bernama **Kannabi no Mikoto**. Saat itu gadis bersayap yang biasa dipanggil **Kanna** ini belum bisa terbang tinggi. Menurut legenda, manusia bersayap hidup dari generasi ke generasi dengan mewarisi mimpi dari bintang-bintang di langit. Sejak dahulu kala, mereka adalah mahluk yang mampu berbicara langsung dengan dewa, selain itu juga bisa memerangi kelaparan dan wabah penyakit. Walau orang-orang takut dan membenci manusia bersayap, tapi ada juga beberapa orang yang berkuasa mengincar kekuatan mereka dan menyalahgunakannya untuk peperangan. Sejak beberapa ratus tahun, Kanna hidup sendiri dan sering berpindah-pindah untuk menghindari kejaran orang-orang yang mengincarnya. Ibunya pun ditahan di gunung Kishuu, karena telah membunuh banyak manusia.

Seorang pemuda bernama **Ryuya** ditunjuk untuk menjaga dan melindungi Kanna. Ia dibantu oleh cewek yang memiliki kemampuan supernatural bernama **Uraha** yang melayani berbagai keperluan Kanna sehari-hari. Lama-kelamaan mereka bertiga menjadi akrab seperti sebuah keluarga. Pada suatu malam, Kanna harus pindah ke sebuah kuil di daerah utara karena ada segerombolan pasukan utusan *Yao Bikuni*, yaitu seorang biksu wanita yang memerintahkan untuk mengejarnya. Ryuya dan Uraha tak ingin berpisah dengannya lalu memutuskan untuk pergi bersama dengan tujuan mencari ibunya Kanna. Dalam perjalanan mereka dihadang oleh pasukan yang mengincar Kanna, dan Ryuya harus bertarung sendiri untuk melindunginya. Walau Ryuya dibantu oleh kekuatan angin yang dikeluarkan Kanna hingga membuat seluruh pasukan itu kalah, namun Ryuya terkena sabetan pedang di punggungnya. Dalam keadaan terluka Ryuya berhasil mengantarkan Kanna pada ibunya, dan mereka pun berbahagia. Tapi kebahagiaan itu hanya datang sesaat, sebab ternyata masih banyak pasukan yang mengejar mereka. Kini giliran ibunya Kanna yang mengeluarkan kekuatan anginnya dan lagi-lagi membuat para prajurit itu kewalahan. Namun banyaknya jumlah pasukan yang mengepung mereka menyebabkan ibunya Kanna terluka terkena panah dan meninggal. Merasa bahwa dirinyalah yang diincar orang-orang itu dan tak mau kedua temannya terluka, Kanna pun mengepakkan sayapnya dan



terbang ke langit. Sebelum pergi ia sempat mencium Ryuya sebagai tanda cintanya. Di tengah hujan panah dan kutukan dari para biksu yang ditujukan padanya, dengan perasaan sedih dan kesepian Kanna pun menghilang.
Kutukan dalam diri Kanna menyebabkannya terkurung dalam mimpi dan kesedihan abadi. Ryuya dan Uruha yang selamat dari peristiwa itu berniat untuk melepaskan kutukan tersebut. Mereka kemudian menikah dengan harapan jika kutukan itu tidak bisa dihapus pada saat mereka masih hidup, maka suatu saat nanti anak cucunya mungkin bisa melakukannya. Dan saat hal itu terjadi, maka jiwa Kanna akan kembali ke bumi dan mengulang alur cerita kehidupan yang sama. Bagian kedua dari cerita ini pun berakhir dan berlanjut kembali ke masa depan.

Pada suatu hari di musim panas, seorang cowok pengembara bernama Yukito Kunisaki menginjakkan kakinya di sebuah kota kecil yang sunyi di pesisir pantai. Yup!! Kali ini kita dibawa kembali pada awal cerita hanya saja pada bagian ketiga ini kita akan melihatnya melalui sudut pandang seekor burung gagak yang tak bisa terbang karena sayapnya terlalu pendek. Ia ditemukan oleh Misuzu dan diberi nama **Sora**. Ternyata Sora adalah jelmaan Yukito dari cerita bagian pertama, akan tetapi Sora tak bisa mengingat apapun dari kejadian sebelumnya dan hanya bisa mengamati saja.
Di bagian ketiga ini kita akan melihat hal-hal yang tak kita jumpai pada bagian pertama dan mungkin akan berbeda dengan apa yang kita duga sebelumnya. Di sini lebih difokuskan pada hubungan antara Haruko dengan Misuzu. Dan kemunculan dari ayah kandung Misuzu yang berniat untuk mengambilnya kembali dari tangan Haruko yang telah bertahun-tahun mengasuh dan menganggapnya seperti anak sendiri. Sedangkan Misuzu yang ingatan dan kesehatannya mulai menurun akibat penyakitnya, membuat Haruko berada dalam posisi terpojok. Mampukah Haruko menyelesaikan permasalahan ini? Apakah misteri dari gadis bersayap ini akan terungkap?

*Asa ni wa kieta ano utagoe wo itsumademo kiiteta*

## The Present Characters

### Yukito Kunisaki



Hidup sebatang kara tanpa mempunyai keluarga dan tempat tinggal, hanya berbekal sebuah boneka warisan keluarganya. Yukito hidup dengan mengandalkan kemampuan telepatinya untuk melakukan atraksi bonekanya. Karena sering kelaparan, setiap kali terbangun dari tidurnya ia selalu meneriakkan makanan kesukaannya, yaitu *ramen* ^^; Setelah mengenal Misuzu dan tinggal di rumahnya, ia serasa menemukan kembali keluarganya. Walau pun sering dikelilingi gadis-gadis cantik, karakter Yukito di sini bukanlah seorang cowok mata keranjang.
*Seiyuu*: Daisuke Ono [Kobayashi - *Full Metal Panic?*, Count of Brugges - *Trinity Blood*]

### Misuzu Kamio



Sejak lahir Misuzu tidak diinginkan oleh kedua orang tuanya karena ia dianggap aneh. Ketika ibu kandungnya meninggal, ayah kandungnya menitipkan Misuzu pada Haruko. Cewek penggemar dinosaurus yang tiap berjalan beberapa langkah sering terjatuh dan berkata *"Gao..."* ini selalu menangis setiap kali berteman dengan seseorang, oleh karena itu Misuzu selalu dijauhi siapa saja.

# OMAKE

Banyak hal menarik dalam anime *AIR* ini yang mungkin terlewatkan jika kita tidak memperhatikan dengan teliti, dan beberapa di antaranya menjadi penjelasan ceritanya. Di antaranya yaitu:

1. Pada bagian pertama cerita, kita akan melihat banyak burung-burung yang beterbangan atau hanya hinggap dan melompat-lompat. Jika kalian perhatikan **Sora** juga muncul sekilas dalam beberapa adegan ^^ termasuk saat Yukito sedang mencari-cari bonekanya yang hilang lalu saat berbincang-bincang dengan Minagi di stasiun kereta.



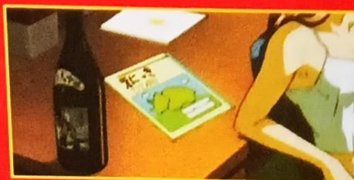
2. Ketika Yukito sedang menunjukkan atraksi bonekanya di depan klinik Hijiri. Ada seorang lelaki yang memberinya kue ulang tahun. Ternyata lelaki itu adalah **Keisuke Tachibana**, ayah kandung Misuzu yang hendak memberikan kue tersebut pada Haruko, namun mereka sedang tak ada di rumah jadi ia memberikannya pada Yukito.



3. Pada logo AIR, ada gambar siluet dua orang anak yang saling bergandengan tangan, kedua anak itu adalah anak kecil yang melambaikan tangannya pada Yukito saat sedang duduk di pinggir pantai.



4. Minuman beralkohol yang sering diminum Haruko bermerk **Tabi Karasu** yang berarti "Gagak Pengembara", Yukito!!



5. Perhatikan pengucapan panggilan tiap karakter pada karakter lainnya, seperti Oba-*san* dengan *Obaasan*, *Oniisan* dengan *Oniichan*, Misuzu chan dengan *Misuzu chin*. Akan terasa lucu jika kalian mengerti dan mengetahui perbedaannya.



# On The Spotlight



















Hampir setiap malam Misuzu bermimpi terbang di langit dengan perasaan sedih dan merasa sakit di bagian punggungnya, sehingga dalam kehidupan sehari-hari ia sering kesepian dan tak pernah merasakan bahagia sampai ia bertemu dengan Yukito.
*Seiyuu*: Tomoko Kawakami [Akane Motomiya - *Harukanaru Toki no Naka de ~Hachiyou Shou~*, Hikaru Shindou - *Hikaru no Go*]

### Haruko Kamio

Cewek yang gemar naik motor balap dan minum *sake* hingga mabuk ini adalah bibinya Misuzu. Namun karena sejak kecil telah dianggap ibu oleh Misuzu, Haruko pun tak keberatan. Haruko yang terlihat cuek dan tak peduli pada keadaan Misuzu, sebenarnya bertingkah laku seperti itu demi kebaikan Misuzu. Sebab jika ia terlalu dekat, maka sakit yang diderita Misuzu akan bertambah parah. Tapi dengan sikap seperti itu, Yukito sering marah padanya.
*Seiyuu*: Aya Hisakawa [Minamo "Nyamo" Kurosawa - *Azumanga Daioh*, Maya Natsume - *Tenjou Tenge*]

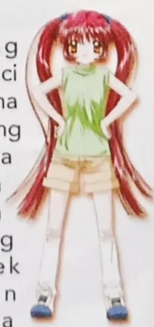
### Minagi Tohno

Walau tutur kata dan gerak geriknya yang lemah lembut, cewek teman sekelas Misuzu ini ternyata sangat pintar dan selalu menduduki rangking pertama di kelasnya. Ia juga menjadi ketua sekaligus satu-satunya anggota klab astronomi. Saat ibunya memanggil namanya dengan nama Michiru [Michiru di sini adalah adik Minagi yang meninggal saat dilahirkan], ia pun pasrah menerima keadaan ibunya yang kehilangan ingatan dan menganggap Minagi sebagai anak keduanya.
*Seiyuu*: Ryoka Yuzuki [Ino Yamanaka - *Naruto*, Arashi Kishyuu - *X*]



### Michiru

Gadis cilik yang periang ini membenci Yukito saat pertama melihatnya dan sering bertengkar hingga saling baku hantam dengannya. Namun di balik sifatnya yang sering mengejek Yukito dan menganggapnya sebagai penculik, sebenarnya ia menyukai cowok itu. Tanpa disadari oleh semua orang, ternyata selama ini Michiru hidup hanya sebagai kepingan dari mimpi Minagi yang sangat ingin memiliki adik perempuan.



*Seiyuu*: Yukari Tamura [Rui Kisaka - *Jinki:Extend*, Nanoha Takamachi - *Magical Girl Lyrical Nanoha*]

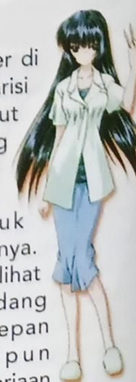
### Kano Kirishima

Adik perempuan satu-satunya dari Hijiri yang sebenarnya memiliki kehidupan yang biasa-biasa saja. Namun setelah menyentuh bulu putih di sebuah kuil, dalam diri Kano kemudian muncul kepribadian lain. Dan jika kepribadian itu muncul, ia sering melukai dirinya sendiri dengan menyayat pergelangan tangannya. Oleh karena itu Hijiri melilitkan sehelai kain untuk mencegah hal itu.
*Seiyuu*: Asami Okamoto [Hoshino Asuka - *Sentimental Journey*]



### Hijiri Kirishima

Satu-satunya dokter di kota itu. Ia mewarisi pekerjaan tersebut dari ayahnya yang telah meninggal. Hijiri mencari seseorang untuk bekerja di kliniknya. Dan saat ia melihat Yukito yang sedang beratraksi di depan kliniknya, ia pun menawarkan pekerjaan pada cowok itu. Kakak perempuan Kano ini tidak mempercayai hal-hal seperti ilmu



sihir dan gaib, jadi ia melihat segala hal termasuk kejadian yang menimpa adiknya secara logika dan ilmu kedokteran.
*Seiyuu*: Yumi Touma [Helba - *.hack//SIGN*, Jun Kazama - *Tekken: The Motion Picture*]

**Potato**
Anjing peliharaan Kano yang berwarna putih ini menggonggong dengan suara yang lucu hingga terdengar seperti *"piko pikopiko pikkori"* ^^. Selain menurut pada Kano, Potato juga sangat dekat dengan Yukito karena senang dengan permainan bonekanya, dan Potato sering menirukan gerak-gerik dari boneka yang dimainkan oleh Yukito.
*Seiyuu*: *Hiromi Konno* [Suzaku - *Kidou Shinsengumi Moeyo Ken*, Scarlet Claw - *Re: Cutie Honey*]

**Sora**
Burung gagak penjelmaan dari Yukito yang tak bisa mengingat apa pun. Karena sayapnya terlalu pendek, ia tak bisa terbang, hanya bisa melompat ke sana kemari. Sora mengamati berbagai kejadian dari sudut pandang yang berbeda, hingga akhirnya setelah melihat kejadian demi kejadian, ia [Yukito] mulai menyadari mengapa semuanya bisa terjadi.
*Seiyuu*: *Daisuke Ono* [Kobayashi - *Full Metal Panic?*, Count of Brugges - *Trinity Blood*]

**The Past Characters**

**Kannabi no Mikoto**
Gadis cantik bersayap yang baik hati ini selalu hidup dalam kesepian karena ia selalu berpindah-pindah tempat untuk menghindari kejaran orang-orang yang mengincarnya. Sehingga ia tak pernah memiliki teman yang bertahan lama, dan sejak bertemu dengan Ryuya dan Uraha yang selalu membantunya ia baru merasakan kebahagian seperti sebuah keluarga. Sebab selama ini ia tak pernah bertemu dengan ibunya yang ditawan di gunung Kishuu. Nama di belakang Kanna yang disisipi *-no Mikoto* adalah julukan untuk orang atau bangsawan yang dianggap seperti dewa.
*Seiyuu*: Chinami Nishimura [Aria Pokoteng - *Aria*, Otoha Kisaragi - *Kannaduki no Miko*]

**Ryuya**
Salah seorang *Daisakan Saemon*, yaitu bagian dari pasukan elit kerajaan yang ditugaskan untuk melindungi Kanna. Selain jago berpedang, cowok ini juga pandai berpuisi sehingga ia disukai oleh Uraha. Saat melawan pasukan yang mengejar Kanna, Ryuya terkena sabetan pedang di punggungnya dan luka itu kemudian muncul di punggung Yukito. Selain karena keturunannya mungkin Yukito adalah penjelmaan atau titisan dari Ryuya.
*Seiyuu*: Nobutoshi Canna [Ban Mido - *Getbackers*, Kabuto Yakushi - *Naruto*]

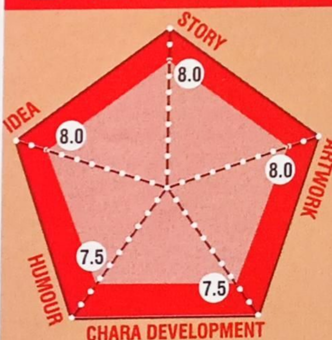
**Uraha**
Dalam keadaan sulit pun cewek yang memiliki kemampuan supernatural ini selalu membantu Kanna. Bahkan setelah gadis bersayap itu menghilang, Uraha masih ingin menolongnya melalui menikah dengan Ryuya agar keturunannya bisa membebaskan Kanna dari kutukan. Uraha membuat boneka yang di dalamnya disimpan kekuatannya dan hingga kini dibawa oleh Yukito,
*Seiyuu*: Kikuko Inoue [Carmen99 - *GUNxSWORD*, Ureshiko Asaba - *Oku-sama wa Mahou Shoujo*]

***Bokura ga nokoshita ano ashiato wo itsumademo otteta***

Pertama ditayangkan di stasiun televisi TBS Jepang sejak tanggal 6 Januari 2005 hingga 31 Maret 2005 sebanyak 12 episode; *AIR* yang *original character design*-nya datang dari ide brillian **Itaru Hinoue** [*Kanon*] dan untuk serial TV *character design*-nya ditangani **Tomoe Aratani** ini diproduksi oleh Kyoto Animation, Mubik, Pony Canyon, dan TBS. *Opening song*-nya berjudul ***Tori no Uta*** [Bird's Poem] dan *ending song*-nya berjudul ***Farewell Song*** keduanya dinyanyikan oleh seorang penyanyi bernama **Lia**.
Sukses dengan serial TV-nya, *Air* lalu diangkat ke layar lebar dan ditayangkan di Jepang tanggal 5 Februari 2005 dan DVD-nya dirilis 5 Agustus 2005 yang lalu. Versi *movie*-nya yang berjudul **Gekijouban Air** sebenarnya hampir sama seperti cerita pada serialnya. Hanya ada sedikit perbedaan dan tambahan di mana karena menderita penyakit misterius dan sering tidak mengikuti pelajaran di sekolah, teman-temannya menyangka Misuzu adalah cewek yang nakal. Lalu Misuzu harus mengerjakan tugas sejarah untuk menelusuri legenda di kotanya mengenai seorang *Miko* bernama Uraha, seorang putri bernama Kanna, dan pengawalnya bernama Ryuya. Di saat yang sama Misuzu bertemu Yukito yang sering mengantar dan membantunya, mereka berdua pun jatuh cinta sama seperti yang pernah dialami oleh Ryuya dan Kanna berabad-abad yang lalu.
Selain ceritanya sedikit berbeda, *Air movie* dipercayakan pada sutradara **Osamu Dezaki** [*Black Jack The Movie*], lalu *seiyuu* yang mengisi suara karakter Yukito pun diperankan oleh **Hikaru Midorikawa** [Heero Yuy - *Mobile Suit Gundam Wing*], dan diproduksi oleh Frontier Works bersama Toei Animation.

*Reviewed By* ***Shin Asun***
Quotes are taken from AIR Ending Theme *"Farewell Song"* by Lia
Translation notes:
1. The scene half-drawn behind my eyelids is fading, The tenderness I once glimpsed is no longer there
2. I'd been forever listening to the singing of a voice that vanished in the morning
3. Forever chasing after the foot prints we left behind

## SCORE




+ Dengan desain karakter yang menggemaskan, detail *background*, dan musik pengiring yang indah membuat tiap adegan menjadi terasa lebih hidup sehingga membuat kita terbawa oleh suasana.

− Alur cerita yang rumit dan penjelasan yang panjang, juga perpindahan *setting* cerita menyebabkan anime ini sulit untuk dicerna.

RATING 13+
Tidak ada *nudity* dan unsur kekerasan, namun jalan ceritanya yang rumit mungkin hanya bisa lebih dimengerti oleh orang dewasa.

# ANIMONSTER HOROSCOPE



## SASORIZA
### SCORPIO
(Okt 21 – Nov 22)

**Simbol** : kalajengking
**Warna** : merah
**Batu lahir** : opal/topaz
**Planet** : Pluto
**Element** : air
**Bunga** : kamperfuli
**Karakter** : penuh semangat, berpandangan tajam, rasa ingin tahu tinggi, tidak simpatik, setia, jujur, keras hati.
**Pasangan ideal** : Libra
**Life** : kamu sedang bosan dengan keadaan sekitar kamu. Coba deh sekali-kali keluar dari lingkaran kebiasaan kamu yang itu-itu melulu. Ganti gaya kamar kamu atau coba lakukan sesuatu yang beda tapi positif, seperti jadi sukarelawan kegiatan sosial. Dijamin hari kamu bakal beda dan ngga ngebosenin.
**Love:** kesetiaan terbukti dari ujian cinta ^^
**Lucre:** boleh ambil tabungan nih
**Luck:** sabar, itu kuncinya.



Scorpio chara: **Athrun Zala** [29 Oktober]
Kekerasan hati Athrun awalnya membuat persahabatannya dengan Kira rusak karena mereka ada di pihak yang berlawanan. Tapi kekerasan hati itu jugalah yang membuatnya sadar, ia tidak ingin kehilangan sahabatnya itu. Meski tampak lebih tenang, Athrun sebenarnya lebih keras dari Kira. Ia tahu apa yang ia mau dan akan terus berusaha untuk melaksanakannya. Athrun juga pandai dan suka membuat benda-benda unik, termasuk Tori, burung robot yang dihadiahkan pada Kira.



## ITEZA
### SAGITARIUS
(Nov 21 – Des 22)

**Life** : bulan ini bakal banyak kejutan buat kamu! Kalau kamu mau berpikir jernih, insiden bisa dielakkan.
**Love** : PDKT-nya sukses!
**Lucre** : bongkar celengan buat penampilan
**Luck** : kejutan manis bikin kamu good mood



## YAGIZA
### CAPRICORN
(Des 22 – Jan 21)

**Life** : salah langkah bikin kamu bete, tapi kalau kamu awas, bakal ada kesempatan kedua buat memperbaiki kesalahanmu.
**Love** : pengen ketemu terus
**Lucre** : mulai hemat dong
**Luck** : kesempatan datang dari seorang kawan lama



## MIZUGAMEZA
### AQUARIUS
(Jan 22 – Feb 19)

**Life** : orang yang tadinya ngga mau mendengarkan saran kamu akhirnya sadar kalau saran kamu benar
**Love** : adem ayem aja tuh
**Lucre** : bingung karena banyak kebutuhan
**Luck** : ambil waktu untuk refleksi diri



## UOZA
### PISCES
(Feb 20 – March 20)

**Life** : lagi pengen cari teman baru. Tapi kamu juga bakal sadar teman lama itu berharga dan ngga bisa dilepaskan.
**Love** : ada yang lagi ngecengin kamu
**Lucre** : bereskan utang-piutang
**Luck** : hati kamu bakal tenang kalau dekat dengan sahabat



## HITSUJIZA
### ARIES
(Mar 21 – Apr 21)

**Life** : orang-orang di sekitarmu sedang bad mood. Cobalah mengerti dan bantu menyelesaikan masalah mereka.
**Love** : lagi perang dingin
**Lucre** : tahan diri kalau ke mall
**Luck** : just being there, itu penting kok



## OUSHIZA
### TAURUS
(Apr 21 – May 21)

**Life** : kamu merasa orang di sekitarmu mengkiritik kamu, padahal kamu sendiri yang terlalu keras pada diri sendiri.
**Love** : butuh dukungan
**Lucre** : pas-pasan
**Luck** : beri pujian pada diri sendiri



## FUTAGOZA
### GEMINI
(May 22 – Jun 21)

**Life** : tugas-tugas numpuk! Bikin pikiran kamu jadi mumet. Minta bantuan ngga ada salahnya kok.
**Love** : kalau suka, kenapa masih malu-malu?
**Lucre** : kurangi jajan yang tidak sehat
**Luck** : ada tawaran menarik yang tidak diduga



## KANIZA
### CANCER
(Jun 22 – Jul 22)

**Life** : kreativitasmu lagi mentok, tapi jangan lampiaskan rasa bete-mu pada teman di sebelahmu ya.
**Love** : lagi kangen
**Lucre** : terpaksa minta tambahan dari ortu
**Luck** : diskusi bisa membuka pikiran kamu



## SHISHIZA
### LEO
(Jul 23 – Aug 23)

**Life** : lagi pengen sendiri, tapi juga lagi kesepian. Kamu butuh teman curhat aja kok. Anggota keluarga juga bisa membantu.
**Love** : mulai luntur nih cintanya?
**Lucre** : bikin rencana pengeluaran yang rapi
**Luck** : apa yang kamu inginkan tidak terkabul



## OTOMEZA
### VIRGO
(Aug 24 – Sept 23)

**Life** : kamu lagi terombang-ambing antara dua keputusan. Berpikirlah jernih dan panjang, yang tahu apa yang baik untukmu adalah dirimu sendiri.
**Love** : pacar jangan keseringan ditinggal
**Lucre** : selama bulan puasa, lebih baik menabung
**Luck** : cobalah untuk bersikap adil



## TENBINZA
### LIBRA
(Sept 21 – Okt 23)

**Life** : daripada dipendam sendiri dan bikin pusing kepala, lebih baik diungkapkan baik-baik apa yang membuat kamu kesal.
**Love** : ngejomblo lagi
**Lucre** : belanja untuk menghibur diri
**Luck** : komunikasi membuka penyelesaian buat masalahmu

ILLUSTRATION BY BAYOU




**MONSTERS, cukup gunakan JARImu untuk mendapatkan MERCHANDISE-MERCHANDISE EKSKLUSIF ini secara**

## cuma-cuma!

Kirimkan SMS sebanyak-banyaknya ke NOMOR **3985** [dari operator manapun] dengan menyebutkan *merchandise* mana yang kamu inginkan. SMS paling lambat kami terima tanggal **18 November 2005**, pkl. 23.55 wib. Seluruh SMS yang masuk akan diundi secara acak untuk menentukan siapa diantara kamu yang berhak mendapatkan *merchandise-merchandise* ini. Nama pemenang dan no HP, serta PIN-nya akan kami umumkan pada Animonster #82, yang terbit pada bulan Desember mendatang.

### Cara mengetik sms:

Jika kamu ingin mendapatkan *Artbook CLAMP North Side*, maka kamu cukup mengetik: **Animonster<spasi>80<spasi><kode *merchandise*>**. Contoh hasil ketikan: **Animonster 80 C**. Pastikan kamu menyelipkan spasi diantara tulisan Animonster, no edisi ini, dan kode *merchandise* pilihanmu. Jika kamu menginginkan 2 atau lebih *merchandise*, kirimkan dalam SMS yang terpisah. Jadi masing-masing SMS hanya berisi 1 *merchandise* pilihanmu!

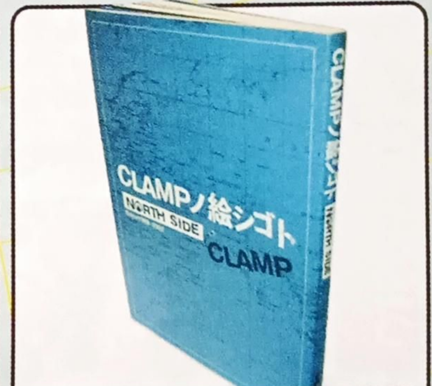
** Tarif Premium = Rp. 2.000/SMS*




**A** 1 BUAH SOUL OF POPYNICA: AKIRA - KANEDA'S BIKE




**B** 1 BUAH DVD ORIGINAL FF VII: ADVENT CHILDREN




**C** 1 BUAH ARTBOOK CLAMP NORTH SIDE



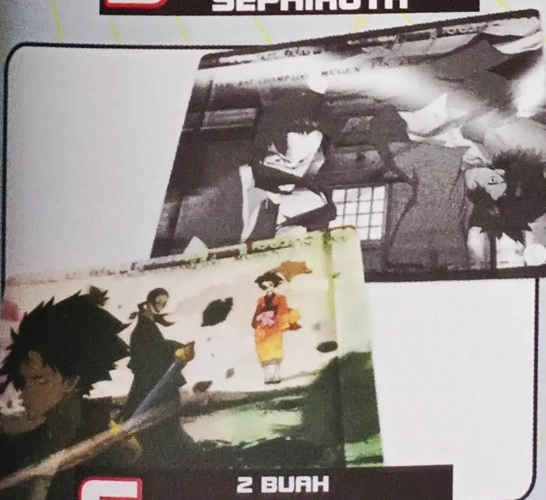

**D** 1 BUAH PLAYARTS SEPHIROTH




**E** 2 BUAH STORY IMAGE FIGURE: RUROUNI KENSHIN 2




**F** 2 BUAH STORY IMAGE FIGURE: RUROUNI KENSHIN 3



**G** 2 BUAH SHITAJIKI SAMURAI CHAMPLOO

## PARA PEMENANG ANIMONSTER GIVEAWAYS EDISI 78

| NO | JENIS MERCHANDISE | NO HP PEMENANG | NO PIN |
|---|---|---|---|
| 01 | Metal Material Model: Sword Impulse Gundam | 0811209XXX | 200614497 |
| 02 | Poster Kain Gundam Seed Destiny | 08562912XXX | 200604829 |
| 03 | Emotive Figure Gundam Seed Destiny | 08159217XXX | 200614136 |
| 04 | Emotive Figure Gundam Seed Destiny | 08179848XXX | 200615211 |
| 05 | Clear folder Gundam Seed Destiny | 085228003XXX | 200592915 |
| 06 | Artbook Sister Princess | 081540043XXX | 200604535 |
| 07 | Fruits Basket Character Book | 08562844XXX | 200597885 |

Semua pemenang akan dihubungi oleh Redaksi Animonster untuk mendapatkan alamat pengiriman lengkap. Semua hadiah akan kami kirimkan paling lambat 2 minggu setelah data alamat itu kami peroleh.

PERHATIAN: Jika pemenang tidak dapat kami hubungi, dan hadiah tidak diklaim dalam waktu 1 bulan setelah pengumuman ini, pemenang kehilangan haknya atas hadiah tsb.

# LENGKAPI **KOLEKSIMU!!!**

**BAGI KALIAN** yang ingin memiliki koleksi edisi lama Animonster, kalian bisa memesannya ke Redaksi Animonster. Setiap pesanan yang masuk akan kami layani dengan pengiriman melalui jasa kurir yang tercatat sehingga pengiriman lebih terjamin dan cepat sampai di tujuan, **segera setelah kalian melunasi pembayarannya.**

Pembayaran yang kami terima hanyalah melalui **transfer** [tunai atau melalui ATM] ke rekening PT Megindo Tunggal Sejahtera di **Bank BCA cabang Banda, Bandung, atas nama Henry Purnomo a/c 449-300018-0**

Bukti transfer harap **DIFAKS** ke **022-4261360** disertai dengan daftar pesanan majalah yang kalian beli, nama, alamat lengkap dan nomor telepon yang dapat dihubungi.

Jumlah uang yang harus kalian bayarkan adalah seharga majalah yang bersangkutan **ditambah** ongkos kirim dari Bandung ke kota tujuan. Berikut adalah keterangan ongkos kirim per kg yang harus ditanggung pemesan berdasarkan daerah tujuan.

Ongkos kirim per kg [4 majalah per kg]:
**Jabotabek** Rp 10.000, **Jawa Barat** Rp 10.000, - 15.000, **Jawa Tengah** Rp 15.000, - 20.000, **Jawa Timur** Rp 15.000, - 20.000, **Bali** 15.000, - 20.000, **Lombok/NTB** Rp 18.000, - 25.000, **Sumatera** Rp 18.000, - 25.000, **Sulawesi** Rp 20.000, - Rp 28.000, **Jambi** Rp 18.000, - Rp 25.000, **Kalimantan** Rp 18.000, - Rp 25.000,

**PERHATIAN:** Ongkos kirim bisa berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan dari perusahaan jasa kurir.

Untuk memesan dan informasi lebih lanjut dapat menghubungi **Bpk. Eddy** di **022-4216657** setiap hari kerja jam 9.00-17.00 atau melalui email: **LANGGANAN@MEGINDO.NET**

# BACK ISSUE




NO DISC.







GUNDAM SEED

DISC. 50%






















PIN-UP 2 NARUTO



## TAK MAU KEHABISAN MAJALAH FAVORITMU INI?

Saya bermaksud berlangganan majalah ANIMONSTER selama:
- ☐ **6 edisi** [mendapat diskon 10% dari harga normal Rp. 141.000] = Rp. 126.900
- ☐ **12 edisi** [mendapat kaos eksklusif + diskon 20% dari harga normal Rp. 282.000] = Rp. 225.600

*Tandai kotak yang kamu pilih dengan tanda X

**BERIKUT DATA LENGKAP SAYA:**

Nama lengkap : ________________________________ (L/P)
Alamat lengkap : ________________________________
________________________________
Kota : ________________ Kode pos : ________
Telepon/Faks : ________________________________
HP : ________________________________
e-mail : ________________________________

**SEGERA BERLANGGANAN, DAN DAPATKAN 4 KEUNTUNGAN UTAMANYA!**
1. DISKON 10-20%
2. HADIAH LANGSUNG 1 KAOS EKSKLUSIF*
3. GRATIS ONGKOS KIRIM**
4. HARGA SELALU SAMA***



Pembayaran ditransfer ke rekening:
**BCA Cabang Pasirkaliki, Bandung**
a/n. PT. Megindo Tunggal Sejahtera
a/c. 016-005-1400

Setelah mentransfer dan mengisi data secara lengkap, harap kirimkan potongan [*fotoco* halaman ini disertai *copy* bukti transfer ke:

**Megindo Tunggal Sejahtera**
Surya Building 15th floor, suite 1506
Jl. MH. Thamrin kav. 9, Jakarta 10350.

Atau faks ke **021-39830996.**
Khusus untuk wilayah Jabotabek dan Bandung, ongkos kirim **gratis!** Sedangkan untuk wi lain, dikenai ongkos kirim variatif sesuai letak kota Anda. Untuk keterangan lebih lanju silakan hubungi **Ibu Nurmala** pada no 021-70906877.

* Untuk pelanggan 12 edisi.
** Untuk wilayah pengiriman Jabotabek dan Bandung
*** Sekalipun harga eceran mengalami perubahan

simPATI zone
AMBASSADOR

24 FINALIS
dari 12 DAERAH

LIPUTAN KHUSUS
MALAM GRAND FINAL

ROY - NANDA



Foto by: Ayang Kalake




# simPATI zone AMBASSADOR

Untuk pertama kalinya simPATIzone mengadakan acara simPATIzone Ambasador, yang diadakan di Cilandak Town Square pada malam Minggu tanggal 24 September 2005. Sebelumnya diadakan penyaringan di berbagai daerah di Indonesia, yang selanjutnya maju ke babak grand final di Jakarta. Sekilas tentang acara simPATIzone Ambassador ialah suatu event yang dibuat oleh Telkomsel. Dalam hal ini *customer loyalty* dan Brand simPATI yang memiliki komunitas simPATIzone ingin mencari Spoke Person atau icon untuk simPATIzone agar dapat menyalurkan kemampuan dan kreatifitasnya melalui proses audisi/seleksi dari member simPATIzone di seluruh Indonesia dengan kreteria tertentu. Audisi sendiri sudah dimulai di 12 kota dan pada tanggal 19 s/d 27 Agustus 2005. Di setiap kota tersebut ada 3 pasang pemenang, namun untuk hanya sepasang pemenang pertama yang dikirim ke Jakarta untuk berkompetisi di Grand Final, berarti akan ada 12 pasang Finalis [12 cewek dan 12 cowok]. Kota-kota yang kemarin menjadi tempat audisi adalah Jakarta, Bandung, Surabaya, Yogyakarta, Semarang, Balikpapan, Makasar, Medan, Manado, Palembang, Banjarmasin dan Bali. Pada acara grand final yang dilaksanakan pada tanggal 24 September itu, banyak sekali acara yang digelar sebelum menuju malam finalnya. Acara yang dimulai pada pukul 10 pagi itu, digelar berbagai permainan yang menarik seperti,



Tembakan HOKI, Winning Eleven, Tendangan HOKI, Penalty HOKI, Daytona, Virtual Dance, Basket, Java Games N-Gage Competition dan Games On The Stage. Selain Games yang seru kita juga bisa dapatkan hadiah seru lainnya seperti Puluhan HP Nokia, Voucher isi ulang simPATI, voucher makan di Furaibo, Brew & Co dan Izzi Pizza serta merchandise simPATI. Selain itu juga simPATIzoners juga bisa nikmati coca cola gratis untuk menghilangkan dahaga setelah ikutan games seru seharian atau untuk yang cewek bisa belanja kosmetik Sariayu Martha Tilaar dengan discount 30% untuk simPATIzoners atau 20% untuk pelanggan Telkomsel lainnya. Pokoknya acara hari itu yang digelar simPATI dalam menyelenggarakan acara simPATIzone Ambassador sangat meriah. Setelah bermain game seharian, pada malam harinya tepat pada pukul 19:00 dimulailah acara pemilihan simPATIzone Ambassador yang dibuka dengan penampilan grup band T-Five. Diikuti oleh penampilan Pinkan Mambo serta salah satu grup yang sedang naik daun yaitu Radja. Akhirnya saat yang ditunggu-tunggu tiba juga, yaitu penampilan keseluruh finalis simPATIzone Ambassador dari 12 kota yang terpilih. Sebelumnya mereka ini juga menjalani masa karantina selama 5 hari. Selama masa itu banyak kegitan yang mereka jalani, seperti mendapatkan materi seputar simPATI dan simPATIzone, study visit ke Kantor Pusat Telkomsel dengan mengunjungi Ruang Superman - OMC Telkomsel, mengunjungi Grapari Jakarta Selatan yang ada di Wisma Mulia, training sebagai bekal menjadi Ambasador seperti beauty class dari Sariayu Martha Tilaar, dari Joh Robert Powers untuk Grooming class, etika dan Communication Skill, Fun English untuk bahasa Inggris efektif. Mereka juga mengikuti PPA Test [Psiko test], jalan-jalan ke PIM II dan Citos, serta pemotretan untuk model voucher isi ulang simPATI. Para juri yang terlibat dalam pemilihan ini tentunya juri-juri yang mempunyai keahlian di bidangnya masing-masing. Para juri yang hadir pada malam itu adalah Ibu Nuniek [dari Aneka Yess], Adjie Notonegoro [perancang], Ibu Rini Hassan [Psikolog], Melanie Putria [Puteri Indonesia 2002 ] dan Erik Meijer [dari Telkomsel]. Setelah melalui seleksi langsung di hadapan para juri, di mana para finalis tersebut diharuskan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh MC dengan cepat, akhirnya yang menjadi duta simPATIzone Ambassador adalah Roy Ariady dari Yogyakarta dan Ananda dari Banjarmasin. Sedangkan juara keduanya diraih oleh pasangan Tri Kuntara dari Bandung dan Patty Rizal dari Palembang. Untuk juara tiga dan favorit diraih pasangan Andrew B. CH Rattu dan Tama Karina, Tommy Noviar Asgar dan Peby Herlina. Itulah juara-juara simPATIzone Ambassador 2005. Dan mereka akan menjadi icon dalam setiap event simPATI.

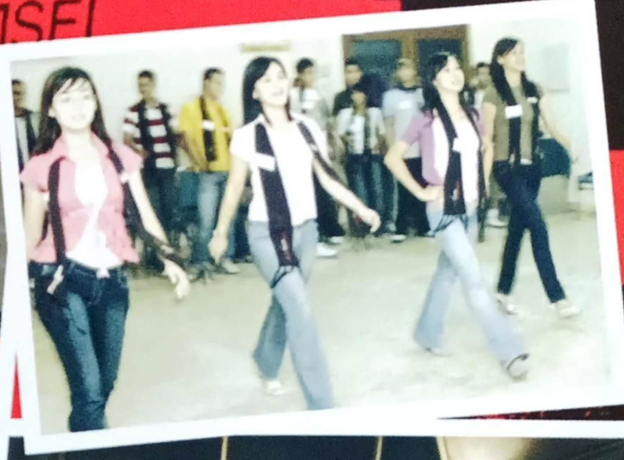







TELKOMSEL













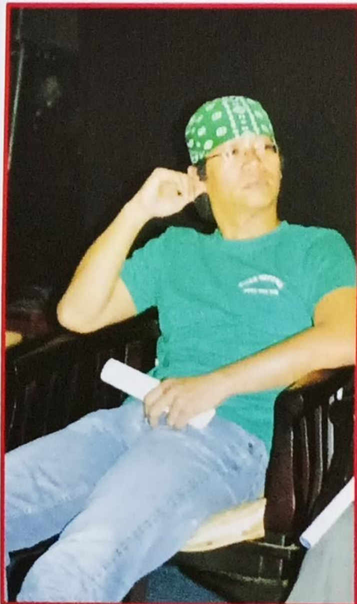
# Festival Film Animasi 2005

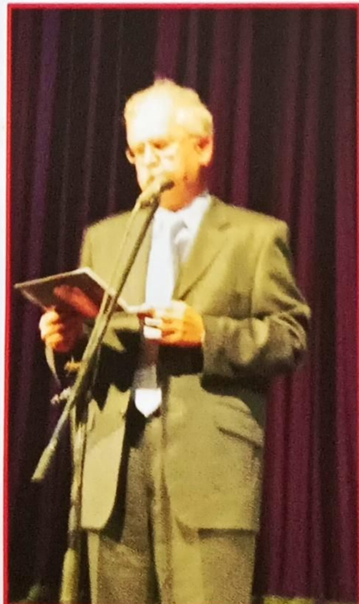
Rasanya setiap orang pernah melihat atau menonton yang namanya film animasi. Karena semakin banyaknya film animasi yang diproduksi, baik di Indonesia maupun di luar Indonesia, Dewan Kesenian Jakarta menggelar Festival Film Animasi 2005.

Event yang diikuti oleh beberapa negara ini melombakan bermacam film animasi baik yang *full colour* maupun animasi hitam putih. Dan untuk film animasi karya anak bangsa yang berjumlah 92 buah ini akan diadakan kompetisi secara khusus. Semua film itu akan dilombakan dalam 3 kategori, yaitu film animasi spot berdurasi 10 detik2 menit sebanyak 39 judul, film pendek berdurasi 3 menit30 menit sebanyak 36 judul dan film feature berdurasi 31 menit hingga 2 jam sebanyak 6 judul. Kompetisi ini akan dinilai oleh Dwi Koendoro, Denny A Djonaid dan Thomas Renold. Acara yang mulai digelar pada tanggal 16 September 2005 ini dibuka oleh pidato ketua panitia Festival Film Animasi 2005, Gotot Prakosa, yang kemudian dilanjutkan oleh kata sambutan dari Ketua DPH DKJ Ratna Sarumpaet.

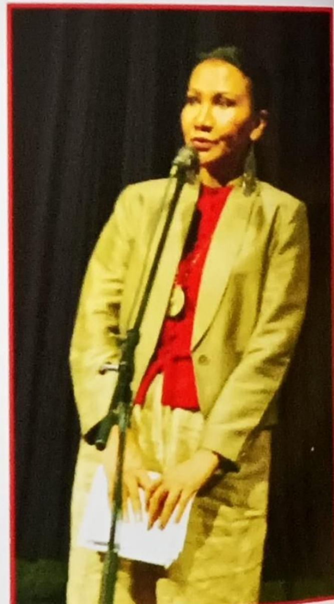
Sayangnya, Naoureddin Zarrinkelk selaku presiden ASIFA tidak dapat hadir dikarenakan pesawatnya terlambat. Tapi animator Thomas Renold, presiden ASIFA terdahulu yang berasal dari Austria dapat hadir pada pembukaan acara ini. Dan beliau memberikan sedikit kata sambutan yang dilanjutkan oleh duta besar Republik Slovakia, Peter Holasek memberikan kata sambutannya terhadap Festival Film Animasi 2005 ini. Selain itu, Thomas Renold juga mengadakan beberapa *workshop* tentang pembuatan film animasi di Institut Kesenian Jakarta. Dalam acara pembukaan itu diputar juga beberpa film animasi karya animator Slovakia. Film- film yang diputar itu antara lain, *Super Superman* karya Michal Uhrin, *Leaves of Grass* karya Stebla Travy, *We Used To Be* karya Iveta Frofova, *At Vincent* karya Michaela Copikova, *The Game* karya Joannz Koznch dan terakhir film animasi yang dipadu oleh *real scene* yang berjudul *Origin Of The World* karya Katarina Kerekesova. Boleh dong kita membuka wawasan terhadap karya-karya animasi yang bukan dari Jepang. Animasi modern awalnya memang dikembangkan di Eropa, baru diadaptasi oleh negara-negara Asia, meski menurut sejarah animasi tertua itu berasal dari China.

Acara pembukaan Festival Film Animasi 2005 dihadiri oleh kurang lebih 200 orang. Tak heran bila studio di Graha Bhakti Budaya TIM yang berkapasitas 500 orang terlihat begitu lowong, karena kebanyakan yang datang adalah para peserta festival itu sendiri atau orang yang berkecimpung dalam dunia animasi. Mungkin hal ini dikarenakan kurangnya informasi atau promosi yang dilakukan panitia Festival Film Animasi 2005. Walaupun lengang, para animator atau para penikmat film animasi begitu antusias dengan penjelasan yang diberikan oleh beberapa nara sumber tentang festival ini. Selain itu, pada Festival Film Animasi ini juga digelar beberapa film produksi Hollywood seperti *Robots*, *The Incredibles*, dan *Racing Stripes*. Semoga saja Festival Film Animasi ini bisa membangkitkan semangat animator-animator di Indonesia untuk lebih membuat film animasi yang berbobot dan mempunyai nilai jual yang tinggi! [d13]



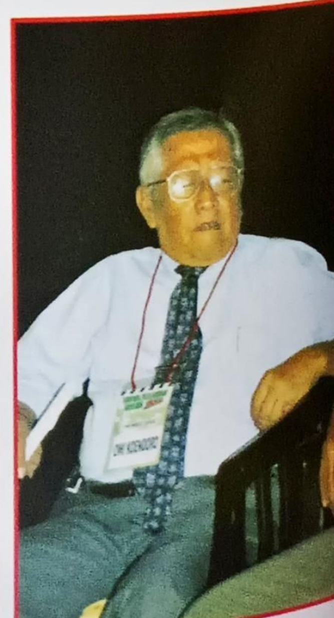












# JUBEI NINPUCHO "Ryuu Hougyoku-hen"

***Doko e ittemo hito wa hito, sora wa sora***
*[Ke mana pun kamu pergi, orang tetap orang, langit tetap langit]*
Animasi lama bertema *samurai* nampaknya tidak pudar dimakan zaman karena selalu meninggalkan bekas yang dalam di hati penggemarnya. Salah satunya adalah **Jubei Ninpucho** atau yang lebih dikenal dengan judul ***Ninja Scroll***. Animasi karya **Yoshiaki Kawajiri** ini ditayangkan pertama kali tahun 1993 dalam bentuk *movie*, dan beberapa tahun kemudian dirilis *movie* keduanya. Kesuksesan *movie*-nya mendorong **Studio Madhouse** untuk mengangkat *Jubei Ninpucho* dalam versi anime serial TV dengan judul ***Jubei Ninpucho "Ryuu Hougyoku-hen"***. Anime tersebut telah ditayangkan *channel* WOWOW sejak April 2003 lalu dan berakhir pada bulan Juli 2003 di episode 13. Berbeda dengan kedua *movie*-nya yang ditangani sendiri sang kreator, pada versi anime Yoshiaki-*sensei* hanya menggarap naskah sedangkan posisi sutradara dipegang oleh **Tatsuo Sato**. Anime *Jubei Ninpucho* ditangani secara apik oleh **Takahiro Yoshimatsu** selaku desainer karakter dan **Kunihiko Inoue** sebagai desainer animasi dan *mecha*. Dua buah *theme song* berupa musik instrumental yang mewarnai anime ini digarap oleh kolaborasi **Kitaro** dan **Peter McEvilley**.

***Kore kara jibun jishin ishi de tsuyoku ikiru no desuyo***
*[Mulai saat ini hiduplah tegar dengan tujuan sendiri]*
Dikisahkan ada seorang *ninja* bayaran yang terkenal akan sabetan pedang mautnya bernama **Kibagami Jubei**. Suatu hari dalam pengembaraannya, Jubei tiba di sebuah desa yang dikepalai oleh seorang gadis bernama **Shigure**. Niat Jubei untuk tidur siang di tempat itu harus terganggu karena tiba-tiba saja muncul sosok pria berbadan besar membawa senjata gada yang bisa diputar menjadi roda. Pria yang merupakan anggota ***kimonshuu*** itu terus menyebut kata **"*Hikari no Miko*"** [*Princess of Light*] sambil mengejar Shigure. Bukan itu saja, ia juga membakar desa dan membantai seluruh penduduk desa yang berusaha melindungi Shigure. Jubei terpaksa turun tangan melawan pria tersebut, sementara Shigure yang kebingungan melarikan diri ke dalam hutan dan bertemu

dengan pria bertopeng bernama **Ryouga**. Meski tampangnya menyeramkan seperti serigala, Ryouga ternyata bermaksud baik dengan menolong Shigure dari serangan *kimonshuu* lain hingga ia terluka parah dan ditemukan Jubei dalam keadaan sekarat. Sebelum menghembuskan nafas terakhir, Ryouga memberikan sebuah bola permata berwarna hijau yang disebut ***Ryuu no Hougyoku*** [*Dragon of Jewel*] pada Jubei, dan memintanya untuk menyerahkan *ryuu no hougyoku* pada Shigure yang dipanggilnya dengan sebutan *hikari no miko*. Sementara di tempat lain Shigure yang bingung dan *shock* melihat penduduk desanya tewas dibantai demi melindunginya terus berlari ke dalam hutan sambil menyesali diri karena sebagai seorang pemimpin ia tidak bisa berbuat apa-apa untuk menyelamatkan penduduk desanya...

Ketika berjalan di tengah hutan, tanpa sengaja Shigure melihat seorang pemuda yang tengah mencuri barang milik pria yang menyewanya menjadi penunjuk jalan. Shigure menegur pemuda yang belakangan diketahui bernama **Tsubute** itu, namun tidak lama kemudian keduanya dihadang sekelompok bandit yang tertarik melihat kecantikan Shigure. Untung saja muncul seorang biksu tua bernama **Dakuan** yang kebetulan lewat menolong mereka mengusir para bandit dengan senjata bom yang dibawanya. Setelah saling berkenalan, Shigure menceritakan kejadian yang menimpa desanya, dan kini ia bermaksud pergi menuju desa **Yagyuu no Sato**. Shigure tidak tahu arah menuju desa tersebut, sehingga Dakuan dan Tsubute menawarkan diri menemaninya. Karena tahu perjalanan mereka berbahaya, sebelum menuju Yagyuu no Sato, Dakuan menganjurkan Shigure untuk mencari dan menyewa *ninja* bayaran, yang tidak lain adalah Jubei.

Di lain tempat, Jubei dikejar-kejar para *kimonshuu* yang tahu kalau ia menyimpan *ryuu no hougyoku*. Selain *kimonshuu*, kelompok manusia setengah hewan yang disebut *ninja* **hiruko** juga sering menyerang Jubei, karena mengaku kalau *ryuu no hougyoku* adalah harta milik klan mereka. Shigure dkk akhirnya bertemu secara kebetulan dengan Jubei yang sedang tidur di sebuah kuil tua saat mereka bersembunyi dari kejaran *kimonshuu*. Jubei berhasil membunuh *kimonshuu* tersebut, dan ia pun menyerahkan *ryuu no hougyoku* pada Shigure, sebelum akhirnya pergi setelah menolak permintaan Dakuan yang ingin menyewanya untuk melindungi Shigure. Tapi hal itu tidak berlangsung lama karena Jubei ternyata diam-diam mengawasi Shigure dkk, bahkan ia menangkap basah Tsubute yang mencuri *ryuu no hougyoku* saat Shigure sedang tidur. Dakuan yang sejak awal mengamati mereka dari atas pohon pun kembali meminta Jubei untuk melindungi Shigure, yang kali ini disanggupi Jubei. Saat Dakuan akan menjelaskan identitas Shigure pada Jubei, tiba-tiba dari dalam tanah muncul *ninja hiruko* berwujud akar tanaman merambat menyerupai kaki cumi-cumi yang melilit tubuh Jubei dan mengambil *ryuu no hougyoku* yang dipegangnya. Ketika mencoba menyerang makhluk tersebut, tebasan pedang Jubei mengenai *ryuu no hougyoku* sehingga mengakibatkan bola itu pecah terbagi dua, yang salah satunya berhasil dibawa kabur makhluk tersebut. Berhasilkah Jubei mendapatkan dan menyatukan *ryuu no hougyouku*? Siapa sebenarnya Shigure, mengapa ia disebut-sebut sebagai *Hikari no Miko*? Apa tujuan *kimonshuu* mendapatkan Shigure dan *ryuu no hougyoku*?

## CHARACTERS

### Kibagami Jubei



Seorang *ninja* bayaran yang terkenal dengan sabetan pedang mautnya. Hidupnya dihabiskan dengan mengembara dari satu tempat ke tempat lain. Ia tidak segan-segan menghunuskan pedangnya pada orang yang mengganggu tidurnya. Hatinya lembut dan penuh kasih, karena itu ia tidak sembarangan menerima tawaran membunuh orang tanpa tahu alasan sebenarnya. Meski *ninja* bayaran, Jubei sering menolong tanpa mendapatkan imbalan. Selain pedang yang menjadi senjata utamanya, Jubei juga pandai memainkan senjata *ninja* lain, seperti *katana* kecil dan benang untuk mengikat atau menjerat musuhnya.

*Seiyuu*: Rikiya Koyama [Genba Ryougoku - *Speed Grapher*, Belfangan Grouseaux - *FMP! The Second Raid*]

### Shigure [Hikari no Miko]



Gadis yang dibesarkan di sebuah desa tersembunyi. Sejak lahir ia tidak pernah keluar dari desanya, sehingga tidak tahu seperti apa keadaan di luar sana. Shigure disegani penduduk desa karena sifatnya yang tegar dan mahir bela diri menggunakan *katana*. Ia sering menasehati penduduk desa untuk menjadi kuat agar bisa melawan musuh yang menyerang desa mereka. Namun Shigure sangat menyesal karena justru merekalah yang berkorban demi melindunginya dari serangan *kimonshuu*. Dirinya sering bertanya-tanya mengapa banyak orang memanggilnya dengan sebutan *hikari no miko*, dan mengapa pula ia dikejar-kejar *kimonshuu* dan klan *hiruko*. Shigure selalu membawa seruling kecil yang dikalungkan di lehernya. Seruling ini ada kaitannya dengan harta karun klan *hiruko* yang terkubur. Pertemuannya dengan Jubei nampaknya membuat gadis mandiri ini jatuh hati padanya.

*Seiyuu*: Houko Kuwashima [Rose Thomas - *Fullmetal Alchemist*, Stellar Lousier - *Gundam SEED Destiny*]

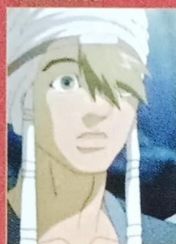
### Dakuan



Pendeta tua yang pernah menyelamatkan Shigure dan Tsubute dari kejaran para bandit. Ilmu *ninja*-nya yang hebat didukung dengan peralatan *ninja* modern seperti bom asap dan bahan peledak ^^; Perannya sangat besar dalam membawa Shigure menuju Yagyuu no Mura. Ketika melihat *ryuu no hougyoku* milik Shigure, mata kakek yang satu ini langsung berbinar seperti mengetahui sesuatu yang sangat berharga di baliknya. Mungkinkah Dakuan punya maksud lain di balik kebaikannya membantu Shigure?

*Seiyuu*: Yuzuru Fujimoto [Ryuuzaki - *Ace o Nerae 2*, Ono - *Garasu no Kamen*]

### Tsubute



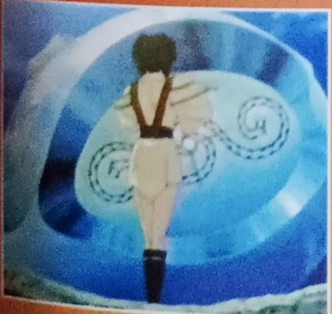
Pemuda yang berprofesi sebagai pencuri ini sehari-harinya mengembara untuk mencari "mangsa". Setelah bertemu dengan Shigure, ia memutuskan untuk menemani gadis itu meski tahu harus berhadapan dengan *kimonshuu* dan *ninja hiruko*. Tsubute memang tulus menolong Shigure, namun sifat alami pencurinya terkadang muncul begitu melihat *ryuu no hougyoku*. Ia pernah kedapatan Jubei mencuri bola permata itu beberapa kali ^^;

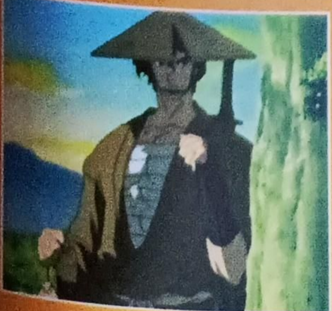
*Seiyuu*: Paku Romi [Chloe Klick - *Sousei no Aquarion*, Ueki Kousuke - *Ueki no Housoku*]

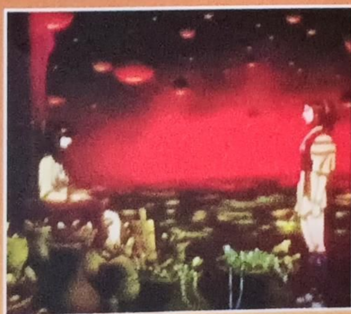
### Kimonshuu

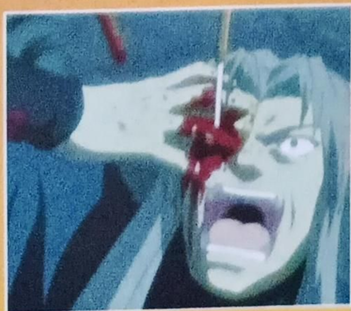


Kelompok ini diperintah oleh **Anden Yamidoro** [*seiyuu*: Seizo Katou], sosok pria gendut bertelinga panjang yang seluruh badannya bertegangan tinggi. Anden memiliki anak buah yang semuanya adalah sosok boneka *karakuri* yang diperlengkapi senjata berat dan tajam. Beberapa di antara mereka bahkan ada yang mampu hidup kembali walau badannya sudah hancur berantakan. Meski kimonshuu diperintahkan untuk mengambil ryuu no hougyoku yang disimpan Jubei, salah satu di antara mereka ada yang memiliki tujuan lain membunuh Jubei karena balas dendam atas kematian sang adik.









### Hiruko



Klan tersisa dari desa Hiruko yang sudah hancur. Orang-orang dari klan ini semuanya ras setengah manusia setengah makhluk buas. Tujuan hiruko adalah mendapatkan *ryuu no hougyoku* milik klan mereka dan melindungi Shigure yang dianggapnya sebagai *hikari no miko* [puteri yang memimpin desa Hiruko]. Beberapa orang klan ini sering menyerang Jubei dkk untuk mendapatkan *ryuu no hougyoku*, namun ada pula yang mempercayakan bola tersebut ke tangan Jubei.

### Omae jishin ga kimero
*[Putuskanlah oleh dirimu sendiri]*

Bila kamu dihadapkan pada dua pilihan antara persahabatan dan harta, mana yang kamu pilih? Sekarang ini di mana zaman serba sulit banyak orang yang hatinya dibutakan oleh harta kekayaan. Jangankan antar teman, perselisihan kerap terjadi antarkeluarga gara-gara masalah harta. Pada anime ini banyak orang mengincar *ryuu no hougyoku* yang konon merupakan kunci dari harta karun klan Hiruko, tidak terkecuali Tsubute yang terpaksa menjadi pencuri demi bertahan hidup. Tsubute dihadapkan pada situasi sulit ketika melihat bola permata itu di tangan Shigure. Di satu sisi ia tidak perlu lagi bersusah payah mencuri bila mendapat harta berharga tersebut, sebaliknya ia harus menanggung resiko kehilangan Shigure yang sudah menjadi sahabat perjalanannya. Tidak dapat dipungkiri harta memang penting untuk hidup kita, tapi janganlah lupa bahwa persahabatan tidak akan bisa dibeli dengan harta sebanyak apapun juga.

*Reviewed by* **Lily**

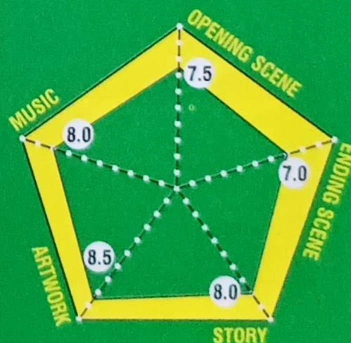


## KARAKURI NINGYOU

Istilah *karakuri ningyou* sering sekali muncul dalam film *ninja*. *Karakuri ningyou* adalah boneka kayu mekanik yang diciptakan untuk mengerjai atau mengejutkan seseorang. Penampilan luarnya tampak seperti boneka biasa, namun di dalamnya dimasukkan unsur sihir, misteri, bahkan senjata. *Karakuri* ada 3 jenis, antara lain ***Butai Karakuri*** [boneka yang dimainkan di atas pentas], ***Zashiki Karakuri*** [boneka berukuran kecil yang bisa dimainkan di ruangan], dan ***Dashi Karakuri*** [boneka yang dimainkan saat festival religius]. Pada zaman Edo boneka *karakuri* dibuat dengan mengadaptasi budaya Barat, yang sekarang menjadi cikal bakal pembuatan robot.

RATING 18+ — Anime ini penuh unsur kekerasan, seks, *nudity*, dan adegan sadis berdarah-darah.

## SCORE




\+ Cerita menarik dan tidak mudah ditebak. Artwork dan musik yang berkualitas memberi nilai plus.

− Kunci jalan cerita baru ditemukan menjelang pertengahan episode. Ending-nya kurang seru.



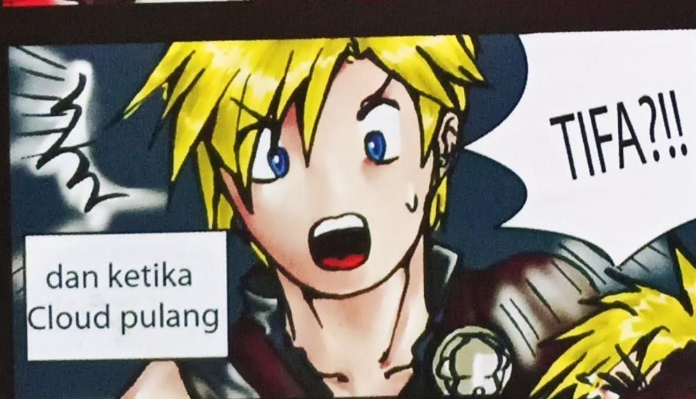



















http://brilcrist.deviantart.com

# KISAH SI BUJANG LAPUK...

VINCENT, BUJANG LAPUK GA LAKU, UMUR *BEEP* (SENSOR) YANG DITINGGAL CEWEKNYA

ORANG YANG NGGAK MANDI SELAMA 30 TAHUN

(KOK MASIH KELIHATAN CANTIK??)

2 YEARS LATER...

VINCENT, BUJANG MAKIN LAPUK YANG GA GANTI KOSTUM SELAMA 2 TAHUN TERAKHIR...

(KERE YA MAS?)

WAKTU DI FOREST OF ANCIENT, DOSKI GA BISA TELPON TIFA GARA2 GA PUNYA HAPE

HARI GINI GA PUNYA HAPE!? KAMPUNGAN AMAT SIH!

JLEB!

MARLENE! JANGAN GITU! KASIAN OOM VINNI KAN!

VINCENT, BUJANG MAKIN LAPUK YANG KERE DAN GA MAMPU BELI HAPE...

YANG ITU BERAPA, MAS?

2 JUTA OOM ...

(SORI VIN...)

MAHAL...

BELI HAPENYA CARI YANG MURAH YA VIN...

# STRIFE DELIVERY SERVICE

STRIFE DELIVERY SERVICE ...

PIZZA DELIVERY

Pizza

S... STRIFE DELIVERY SERVICE ...

PACKAGE DELIVERY

S... STRIFE... ERR...

DELIVERY SER... SERVICE ...

HAPPY BIRTHDAY TO YOU...

SINGING TELE-GRAM

WAI!!

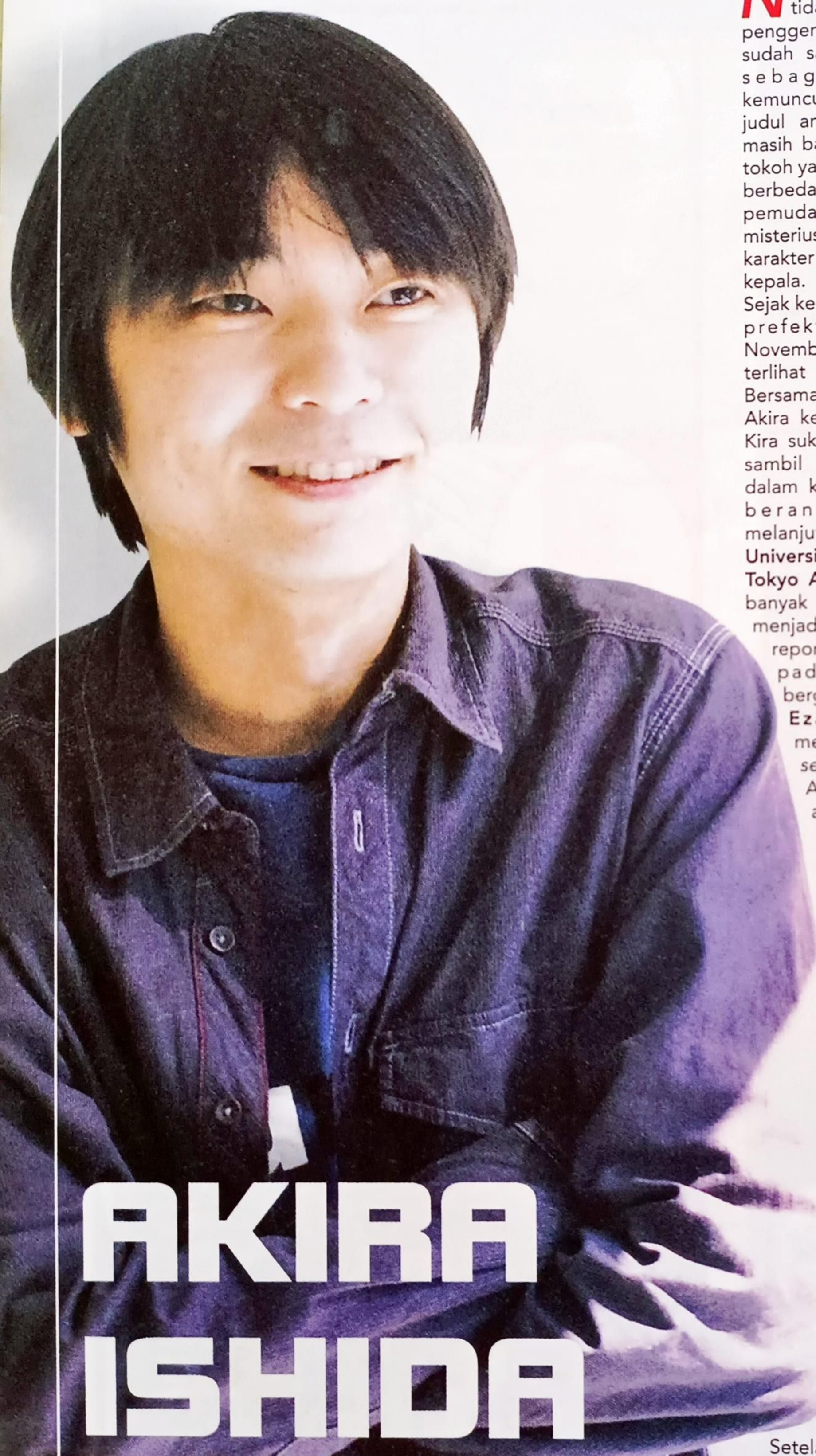
WAI!!

AWAS LOE TIFA! NGASIH GUE KERJAAN KAYA GINI...

SORI CLOUD, TAPI KITA BUTUH UANG-NYA

STRIFE DELIVERY SERVICE... DELIVER **EVERYTHING!**

DOUJIN BY BAYOU



# AKIRA ISHIDA

**N**ama **Akira Ishida** tentu sudah tidak asing lagi di telinga penggemar anime. Akira memang sudah sangat dikenal di Jepang sebagai *seiyuu* karena kemunculannya dalam berbagai judul anime, *movie*, *game*, dan masih banyak lagi. Karakter suara tokoh yang dibawakannya unik dan berbeda-beda; mulai dari suara pemuda yang ramah, karakter misterius, pemuda jenius, hingga karakter yang egois dan keras kepala.

Sejak kecil cowok kelahiran Nisshin prefektur Aichi tanggal 2 November 1967 ini memang sudah terlihat bakatnya menjadi *seiyuu*. Bersama teman sepermainannya, Akira kecil yang punya *nickname* Kira suka sekali membaca *manga* sambil merekam suara mereka dalam kaset *tape*. Ketika usianya beranjak dewasa, Akira melanjutkan studinya di **Nihon University** jurusan seni teater dan **Tokyo Announce Academy**, yang banyak di antara para lulusannya menjadi pembawa acara maupun reporter TV. Setelah lulus kuliah, pada tahun 1988 Akira bergabung dalam perusahaan **Ezaki Production** yang menjadi agensi pelatihan para *seiyuu*. Lewat agensi inilah Akira yang punya panggilan akrab A~*san* ini mengawali karirnya sebagai *seiyuu* lewat anime ***Oyayubi Hime*** dengan mengisi suara tokoh Pangeran. Sekitar tahun yang sama *seiyuu* penggemar nasi *kare* dan buah *peach* ini malah sempat beradu akting main film dengan Megumi Hayashibara dan aktris Nakama Yukie. Tapi tampaknya Akira tidak tertarik untuk menekuni bidang tersebut lebih lanjut, apalagi pada tahun 1990 ia resmi diterima sebagai anggota Ezaki Production yang kini berubah nama menjadi **Mausu Production**, agensi yang juga mengangkat nama Tohru Ookawa dan Junpei Morita.

Setelah bergabung dalam Mausu Production, Akira mulai sibuk mengisi suara di berbagai judul anime; seperti *Chibi Maruko-chan, Clamp Gakuen Tanteidan, Crayon Shinchan, Slayers*, dll meski hanya kebagian sebagai peran pembantu. Tapi justru dari sanalah perlahan-lahan suaranya mulai disukai penggemar anime, hingga akhirnya ia mendapat peran yang lebih menantang. Akira juga mulai mengisi suara tokoh utama anime sukses seperti tokoh Coud Van Giruett - *Erementar Gerad*, Cho Hakkai - *Gensoumaden Saiyuki*, Athrun Zala - *Gundam Seed* dan *Gundam Seed Destiny*, Gaara - *Naruto* versi TV dan *movie*. Bahkan gara-gara peran jahat Gaara dalam *Naruto*, Akira pernah mengalami kejadian yang konyol. Saat itu Akira yang sedang jalan-jalan di taman tiba-tiba diajak bermain oleh anak-anak yang kebetulan main di taman itu. Akira yang sedang sibuk tentu saja menolak tawaran tersebut dengan ramah, tapi salah satu anak-anak itu mengenali suara Akira dalam versi Gaara. Akibatnya mereka menangis ketakutan sambil melarikan diri dari Akira yang dianggapnya Gaara ^^; Selama bergabung dalam Mausu Production, Akira yang punya hobi mengendarai motor ini juga pernah dilarang agensinya naik motor gara-gara pernah mengalami kecelakaan pada tahun 1997. Sejak itu ia mengganti motornya dengan mengendarai sepeda, meski belakangan Akira terlihat kembali mengendarai sebuah motor baru Kawasaki D-Tracker.

Di luar anime, *seiyuu* bergolongan darah O ini pun aktif mengisi suara non-anime seperti *game*, OVA, Drama CD, dan *movie* Hollywood yang di-*dubbing* dalam versi bahasa Jepang. Beberapa judul *movie* yang sudah diisinya antara lain *Titanic* sebagai tokoh Jack Dawson, *Die Hard 3* sebagai Dexter, dan *Star Wars* sebagai tokoh Luke Skywalker. Seperti banyak *seiyuu* lain yang membawakan *character song*, Akira juga sudah menyumbangkan suaranya dalam bentuk CD lagu dari anime *Gundam Seed Destiny*, *Erementar Gerad*, dan *Five* drama CD. Padahal, dulu Akira sempat tidak *pede* dengan suaranya, bahkan tanpa alasan yang jelas pernah berkata pada fansnya agar jangan mendengar suaranya ^^;

Selama berkarir sebagai *seiyuu*, Akira dianugerahi penghargaan **Animage Grand Prix** sebagai *best seiyuu* dan masuk posisi 3 besar dalam 3 tahun terakhir. Tahun 2005 ini nama Akira Ishida terpilih sebagai *seiyuu* terbaik setelah tahun sebelumnya berada di posisi kedua, dan dua tahun sebelumnya di posisi ketiga. Walau sudah dinobatkan menjadi *seiyuu* terbaik, Akira tetap *low profile* dan berkata tidak punya ambisi apa-apa di tahun depan. Ia bahkan membagi rahasianya menjadi *seiyuu* yang baik, *"Hal yang paling penting adalah "keinginan" dan "tekad" untuk mencapai cita-cita. Setelah itu perluaslah pengetahuan. Misalnya bila pekerjaan yang didapat berhubungan dengan anime, jangan hanya terfokus dengan menonton anime saja, karena pengetahuan lain akan sangat membantu."*

**SEIYUU-GRAPHY**

- Makoto Kurumizawa [Boys be...]
- Taro Masaki [Captain Tsubasa J]
- Chrno [Chrno Crusade]
- Satoshi Hiwatari [D.N.Angel]
- Coud Van Giruett [Erementar Gerad]
- Kumo [Final Fantasy: Unlimited]
- Cho Hakkai [Gensoumaden Saiyuki]
- Abe no Yasuaki [Harukanaru Toki no Naka de]
- Un-oh [Kiddy Grade]
- Shinichi Ukon [Kindaichi Shounen no Jikenbo]
- Lopez [Madlax]
- Fate Averruncus [Mahou Sensei Negima!]
- Nagi Homura [Mai-Hime]
- Athrun Zala [Kidou Senshi Gundam Seed]
- Athrun Zala/Alex Dino [Kidou Senshi Gundam Seed Destiny]
- Gaara [Naruto]
- Setsuna Aoki [Sakura Wars]
- Sasuke Sarutobi [Samurai Deeper Kyo]
- Xelloss [Slayers]
- Kai Nanami [Sukisho]
- Masumi Toujo [Tantei Gakuen Q]
- Sanada Masahiro [Tenjou Tenge]
- Inumaru [The Law of Ueki]
- Hajime Mizuki [Tennis no Oujisama]
- dan masih banyak lagi

# Kagrra,

Sekitar tahun 1998, *style Europe-ish* seperti *gothic* dan *punk* sangat populer di kalangan visual band Jepang. Band-band dengan nama berawalan *La'* mulai bertebaran. Semuanya seakan menjadi virus yang menyebar begitu cepat dan digandrungi band-band *major* hingga *indies*. Di suatu tempat di Hokkaido, terdapat 5 orang pemuda yang merindukan '*something new*' dalam dunia musik Jepang. Mereka memasukkan kebudayaan-kebudayaan Jepang dalam perfoma musikal dan visualnya. Maka lahirlah sebuah band ber-*genre* *Neo Japanesque* yang menyemarakkan dunia musik Jepang. Band itu adalah **Crow**.



Kaggra terus berubah, dan inti dari seluruh *style* mereka berbasis pada nilai-nilai Jepang kuno.

## And the story begins....

Kagrra [Crow] lahir atas ide sang *drummer* **Izumi** dan *bassist*-nya, **Nao**. Menurut Izumi, persahabatannya dengan Nao berawal ketika Nao [yang belum pernah mengunyah permen karet] menghampiri Izumi untuk meminta permen tersebut. Dari sebuah permen karet inilah, Nao dan Izumi saling berkenalan. Setelah lulus SMA, Nao sempat menjalani kehidupan normal hingga suatu hari, Izumi menelponnya dan bercerita bahwa saat itu ia ada di Tokyo. *Bassist* di band-nya baru saja mengundurkan diri, dan menawarkan Nao untuk bergabung. Izumi putus asa mencari *bassist* pengganti, karena itu dia butuh Nao secepatnya sampai-sampai demo lagunya diperdengarkan lewat telepon! Nao mengaku bahwa *demo tape*-nya benar-benar bagus, namun ia belum bisa menyanggupi permintaan Izumi. Semalaman ia memikirkan tawaran itu, termasuk mendiskusikannya dengan kakaknya yang juga pemain bass dan 'menggembleng' Nao menjadi *bassist*. Dengan dukungan penuh dari keluarga, akhirnya Nao pergi ke Tokyo 2 hari setelah dihubungi oleh Izumi.

Selama di Tokyo, Izumi dan Nao tinggal di lantai 2 sebuah ruko, di mana lantai bawahnya adalah toko *ramen* milik paman Izumi. Di sinilah, Izumi dan Nao merasakan masa-masa sulit selama 2 tahun sebelum Kagrra terbentuk. Izumi dan Nao sempat manggung di beberapa tempat, sampai akhirnya band tersebut bubar lalu Nao kembali ke Hokkaido karena *homesick* dan memutuskan mengumpulkan uang dulu di kampung halamannya. Izumi bertemu dengan **Ishii** di salah satu kampus di Tokyo. Nao yang kembali ke Tokyo kemudian berkenalan dengan Ishii. Mereka bertiga berencana untuk membuat band baru. Akhirnya, mereka menyebarkan *flyers* ke sejumlah toko musik untuk mencari gitaris. **Akiya** dan **Shin** [yang berasal dari band yang sama] kemudian bergabung.
Crow dan Kaggra adalah band yang sama, hanya berbeda nama dan label. **Crow** bernaung dibawah label Key Party, sebuah label *indie* milik Henry Lee Euro [vokalis band Speed-ID]. Saat itu, Crow yang dikenal dengan julukan Black Feathers membentuk *alterside* dengan band pendatang baru lain yang masih dibawah label yang sama, **Lar~Mia**. Crow dan Lar~Mia dikenal sebagai 'Kuroi Tori' dan 'Shiroi Tori [Burung Hitam & Burung Putih]'. Tahun 1999, Crow meninggalkan label Key Party dan bergabung dengan label PS Company.
Kagrra, berasal dari kata *Kagura*, sebuah musik suci dan tarian kuno yang sangat sakral di Jepang. *Kagura* juga berarti 'rumah dewa' [dewa dalam bahasa Jepang disebut '*Kami-sama*']. Namun jika dilihat dari *kanji*-nya sendiri, Kagrra yang dimaksud di sini adalah 'musik para dewa'. *Kimono*, cerita masa lalu, dan musik masa kini semuanya membaur menjadi apa yang disebut sebagai *Neo Japanesque*. Menurut Ishii, *Neo Japanesque* adalah sesuatu yang berbau Jepang, dan dipadukan dengan unsur lain yang tidak ada hubungannya dengan Jepang. Kagrra menyebutkan bahwa *Neo Japanesque* merupakan *genre* musik sekaligus cara mereka memainkannya. Selain *kimono*, mereka juga memiliki lebih dari satu set kostum *non-kimono* dan *stylist* sendiri untuk mengatur semua ini. Setiap waktu, konsep Kaggra terus berubah, dan inti dari seluruh *style* mereka berbasis pada nilai-nilai Jepang kuno.

Kagrra memulai debut konsernya sebagai band *indie* di tahun 2000 dengan menggelar konser di Takadanobaba AREA.
*Demo tape* pertamanya yang berjudul *Kotodama* hanya dicetak sebanyak 2000 kopi dan *sold out*. Tidak hanya itu, mereka juga sempat merilis mini album pertama *Nue* yang dicetak 5000 kopi dan lagi-lagi *sold out*! Pada tanggal 3 Oktober Kagrra merilis 4 buah *single* dalam 1 CD mini album berjudul *Irodori* yang berisi 6 lagu, di mana 2 lagu lainnya yaitu *Hyakkiyakou* dan *Setsunaru Kotoba*, merupakan lagu lama yang diambil dari demotape *Hyakuyae* yang dirilis pada saat Kagrra masih bernama Crow. Untuk *first press*-nya dirilis sebanyak 5000 kopi dan disertai bonus berupa Kagrra *Irodori trading card* dalam 12 kartu berbeda.
Kagrra merilis sejumlah *single* seperti *Genwaku no Jyoukei*, *Memai*, *Kami Uta*, dan *Tsurezurenaru mama ni* secara bertahap dan berturut-turut [sebulan sekali]. Masing-masing *single* mewakili 4 musim yang terjadi di Jepang, seperti yang terlihat di *cover*-nya. *Genwaku* mewakili musim dingin, *Memai* mewakili musim gugur, *Kami Uta* mewakili musim panas, dan *Tsurezurenaru mama* mewakili musim semi. Kagrra juga sempat mengikuti *TRIBAL ARIVALL WARNING 3 man live* bersama dengan Due'le quartz dan Ash.
Kagrra membentuk *fans club*-nya yang bernama **AUGA**, dan banyak keuntungan yang diberikan para personil Kagrra kepada para fansnya. Bahkan untuk merayakan *White Day* yang jatuh pada tanggal 14 Maret, Nao dan Izumi memberi kesempatan kepada fans untuk *chatting* langsung dengan mereka dalam program *Chat Party* di internet. Di *official website*-nya sendiri, mereka menyediakan *sample* lagu dari album maupun single terbaru. Para fans Kagrra sempat diundang oleh majalah SHOXX untuk melihat secara langsung sesi pemotretan para personil Kagrra di Kamimiya Bridge Harajuku pada tanggal 4 Mei. *Photo session* ini bukan untuk dimuat di majalah SHOXX melainkan untuk *One Man Tour* ke-3 mereka.
Kagrra merilis *video live*-nya yang pertama berjudul **Kagura Fuunroku** yang dirilis hanya sebanyak 300 kopi dan *sold out*. Mereka juga merilis *single Yume Izuru Chi*. Sepanjang tahun 2002,



Kagrra aktif dalam sejumlah *live event* seperti *Tokyo Music Festival* di Shibuya AX [bersama dengan Baroque, JILS, Due'le quartz]; *Kazari Binaemaki* di Shibuya On Air West [di event ini, salah satu butik terkenal di Jepang, *Kururi*, menjual kostum Kagrra dan *kimono* tradisonal]; *Interscope Vol.5* di Nagoya Electric Lady Land, *I.D.Pilot Dead One Presents 2002* di Shinsaibashi Muse Hall. Di tahun ini pula, mereka merilis mini album *Kirameki*. Demi album ini, Nao sempat mengalami luka-luka pada jarinya karena dia dituntut bermain bass dengan tempo yang lebih cepat. *Kirameki* memiliki *image* yang lebih *nge-rock* dan *dark*.

Kagrra kemudian merilis *single live Kakashi* dan *Irohanihoheto* dan PV *Yume Izuru Chi* dalam jumlah terbatas, hanya 500 keping. Selanjutnya, mereka mengikuti tur *Tribal Arivall Warning!! 2002* bersama dengan Kra dan Hanamuke; serta *one man live Dairokkan* di Shibuya On Air East. Di bulan Oktober, Kagrra merilis *double singles Kotodama* dan *Sakura maichiru ano oka de*. Kemudian mereka menggelar *anniversary one man live* di Takadanobaba AREA. Sebulan kemudian, mereka menggelar *one man AUGA BATTLE* masih di Takadanobaba AREA selama 3 hari.

Di akhir tahun 2002, Kagrra merilis *full conceptual album* pertamanya, **Gozen**. Album berisi 10 lagu ini dikemas dengan cara yang cukup unik, karena dari *track* pertama hingga terakhir saling terangkai dan berkisah tentang mitologi seorang *'devil princess'* bernama Suzuka Gozen. Lewat kata-kata yang disusun penuh intrik oleh Ishii, album ini seakan memberi 'rasa' yang sangat mendalam sehingga kita bisa merasakan kepedihan dan kepahitan perjalanan Suzuka Gozen untuk mencari kebebasan. Tanggal 3 Nov 2002, Kaggra menggelar *event acoustic live & talk event* di Kawasaki Industrial Exhibition Hall. Kagrra sempat ikut dalam event *SHOXX JAM 2002* yang diadakan oleh salah satu majalah *visual rock* Jepang, SHOXX di Velfarre Roppongi salah satu pusat hiburan yang sangat terkenal. Tiket untuk event ini sudah habis terjual 1 bulan sebelumnya. Selain Kagrra, band Kagerou, Due'le quartz, Baroque, Waive, dan Psycho le Cemu ikut serta dalam event ini. Usai event, Kagrra menerima banyak surat dari fans yang mengatakan bahwa mereka menjadi fans Kagrra setelah melihat secara langsung.

Kagrra kembali menggelar *Hinamatsuri- Ladies only Live* yang ke-3 di Harajuku ASTRO HALL bulan Maret 2003. Uniknya, acara ini hanya ditujukan untuk para gadis. *Hinamatsuri* [yang berarti *doll festival*] dirayakan setiap tanggal 3 Maret. Secara tradisional, festival ini dirayakan hanya untuk anak-anak perempuan. Dan Kaggra telah mengadakan acara *Hanamatsuri lives* secara rutin sejak tahun 2001. Kagrra kembali menggelar konser di Takanobaba AREA dengan judul *Kitansai [Auga Limited]*. Sesuai namanya, acara ini diadakan oleh pihak manajemen *fans club* dan terbatas hanya untuk anggota Auga. Di bulan Agustus, Kagrra menggelar *one man live* berjudul *Hisai*.



Awal tahun 2004, Kagrra resmi menjadi major band setelah menandatangani kontrak dengan *major label* Columbia Music Entertainment, dan berada di bawah naungan manajemen PS Company. Kaggra pun resmi merilis *major debut*-nya dan sekarang mereka dikenal sebagai **Kagrra,** [ditulis dengan koma]. Mereka juga langsung meluncurkan *single major* pertamanya, *Urei*. Memasuki musim semi, Kagrra, merilis album perdananya *Miyako* dan mengadakan *major live* di Shibuya dan mulai mengembangkan sayapnya ke luar Jepang. Mereka menggelar konsernya di Hongkong bersama dengan Due'le quartz dan Kagerou selama 2 malam. Dan yang melelahkan, sepulang dari Hongkong mereka langsung menggelar konser nasionalnya! Di musim dingin, Kagrra, disibukkan dengan event penting seperti *Shiabura fans club only live* [Onijou Festival], *Shibuya Koukaidou One Man LIVE* [onioku ~Tsuki ni Genrite~], event di Tokyo Bay NK Hall. Hingga sehari sebelum malam tahun baru, Kagrra, mengadakan *live performance* di Oomiya Bay NK Hall. Isshi dan Izumi sempat mengadakan event spesial di Shinjuku LOFT/Plus One. Di tahun ini pula, Kagrra merilis *double maxi singles*-nya, *Genei no Katachi* dan *Sarasouju no Komoriuta-*. Sebagai wujud terima kasih, fans club AUGA pun sempat membuat event *Onimatsuri* yang diadakan di Keyname Club. Dan pada bulan April, Kagrra menggelar tur nasionalnya di 5 *venues* dengan nama *Sara-Natsukashi no Rakuen-*, di mana tur ini kemudian diabadikan dalam DVD. Kagrra juga sempat menjadi DJ di NACK5 dalam program NACKAFTER5. Di tempat tersebut, Kagrra juga menggelar *live* yang hanya bisa dihadiri oleh fans yang membawa cover dari DVD *Sara~natsukashi no Rakuen~*.

Di pertengahan tahun, Kagrra merilis album *major* keduanya, *San*. Usai melepas DVD bertajuk *Sara-Natsukashi no Rakuen-* mereka segera mempersiapkan diri untuk *one man tour Unsanmusyo* di Kousei Nenkin Kakan Geijutsu Hall, Geijutsu Souzou Center, dan Kousei Nenkin Kaikan Tokyou untuk menyemarakkan liburan musim panas remaja di Jepang. Akhir tahun 2005 nanti, Kagrra, akan ikut dalam tur besar yang diselenggarakan oleh manajemen mereka PS Company dalam *Peace & Smile Carnival Tour 2005* mulai dari Zepp Fukuoka hingga Zepp Tokyo. Dalam konser ini, Kagrra, akan tur bersama dengan Miyavi, Kra, Gazette, dan Alice Nine. Kabar terbaru, Kagrra, akan merilis ulang semua *singles indies* mereka seperti *Yume Izuru Chi, Kodama, Sakura Mai Chiru Ano Oka de, Haru Urara, Irodori, Yodogi Banashi*, hingga mini album *Kirameki* dan album *Gozen*. Tidak hanya itu, mereka juga akan merilis ulang 2 buah DVD lamanya, yaitu *Kaika Sengen* [seharga 6000 yen] dan *Hisai* [seharga 4500 yen]. Dan yang pasti, semuanya akan dirilis pada hari yang sama yaitu tanggal 23 November 2005.

Jadi bersiaplah! ^^

## ISSHI [VOKALIS]

*... death is the beginning of an eternity*



**Lahir:** Shinshu, 7 Desember
**Golongan darah:** A
**Tinggi/berat:** 174 cm/54 kg
**Yang disukai:** Membaca, orang baik, warna hitam
**Yang tidak disukai:** wanita perokok

Sejak kecil Ishii sudah memperlihatkan minatnya yang besar terhadap sejarah Jepang kuno, ajaran-ajaran Budha, dan cerita rakyat Jepang. Karena itu tidak heran jika ketertarikannya tercermin lewat karya-karyanya. Cowok yang pernah digosipkan memiliki nenek moyang seorang *demon* ini gemar membaca, khususnya cerita yang berhubungan dengan hantu dan segala tentang alam gaib. Lewat buku-buku yang ia baca, Ishii mendapat banyak inspirasi dan kosa kata Jepang-nya semakin kaya. Para personil Kagrra menyebut Ishii sebagai *kanji-otaku* karena dia sangat tergila-gila dengan *kanji*. Namun Ishii lebih senang disebut sebagai *Kanji-mania* daripada *otaku*. Selain *kanji* dan patung budha, pita suaranya adalah aset terpenting lain bagi Ishii. Setiap bangun pagi, cowok penyuka warna hitam ini selalu melakukan olah vokal sebelum menjalani kegiatan sehari-hari. Bahkan ia selalu ingat tips yang mengatakan bahwa seorang vokalis harus tidur minimal 12 jam agar pita suaranya tetap prima. Ishii juga memiliki kebiasaan senang bernyanyi di mana saja dan kapan saja. Selain aktif sebagai vokalis, cowok yang lemah terhadap kebaikan hati wanita ini aktif menjadi penulis esai di sejumlah majalah musik Jepang.

## SHIN [GITARIS]

*...death is the end of a tiring day*



**Lahir:** Saitama, 11 September
**Golongan darah:** B
**Tinggi/berat:** 164 cm/50 kg
**Yang disukai:** belanja di h+Naoto, orang-orang berwajah imut, yogurt, dan pemandangan di sore hari.
**Yang dibenci:** ketimun, orang sombong

Shin memiliki sifat perfeksionis sekaligus pemalu. Di antara member lainnya, Shin nampak paling mengerti banyak hal jika sudah berurusan dengan musik dan rekaman. Cowok yang senang membungkus dirinya dengan *futon* ini sangat suka tidur. Mengonta-ganti letak perabotan di kamar adalah salah satu hobinya.

## AKIYA [GITARIS]

*...death is the end*

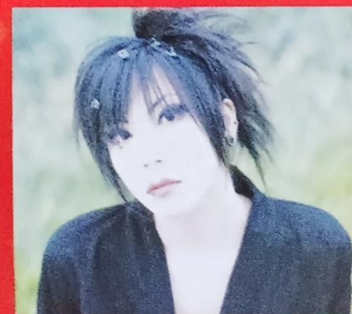


**Lahir:** 25 Agustus
**Golongan darah:** B
**Tinggi/berat:** 175 cm/57 kg
**Yang disukai:** Sugizo, orang-orang baik, kamarnya
**Yang dibenci:** pembohong dan penolakan

Cowok yang mengidolakan Sugizo dan James Iha ini mengaku awalnya ia tidak ingin menjadi pemain gitar, namun menjadi seorang NBA star! Sebagian besar lagu Kagrra, ditulis oleh Akiya. Gitar dengan 7 senar merupakan andalannya di atas panggung. Bahkan di album ~san~ dia bermain dengan gitar 12 senar. Selain gitar, Akiya juga pernah belajar piano sejak kecil. Cowok yang memilih belanja sebagai penghilang stress ini sangat anti jika ditolak oleh wanita. Ditanya soal menikah, cowok yang memilih pantai sebagai tempat kencan favoritnya ini baru mau menikah jika calon istrinya adalah Christina Ricci!

## NAO [BASSIST]

*...I want eternal youth*



**Lahir:** Hokkaido, 5 Februari
**Golongan darah:** A
**Tinggi/berat:** 175 cm/57 kg
**Yang disukai:** jalan, warna putih, wanita dengan mata yang lucu
**Yang dibenci:** tomat

Cowok yang dipanggil Naoran sejak TK ini awalnya adalah seorang pemain sepak bola di klub sekolahnya.
Sebelum menjadi pemain band, Nao memang sempat aktif di klub sepak bola. Menurutnya, cuaca dingin tidak menjadi masalah bagi murid-murid di Hokkaido untuk berlatih sepak bola, meski mereka harus bermain di tengah salju. Malah menurutnya, cowok-cowok Hokkaido lebih sulit bermain dalam cuaca panas di atas 35 derajat, seperti di Tokyo. Ia bertemu Izumi yang sama-sama satu sekolah, dan untuk pertama kalinya Nao menyapa Izumi karena ingin mencoba permen karet! [Namun Izumi tidak mau memberinya]. Nao mengaku ingin menjadi seperti Izumi agar ia bisa pandai memasak. Nao adalah salah satu member yang populer di kalangan fans wanita. Cowok yang tidak berminat untuk menikah ini, suka melakukan hal-hal bodoh dan senang melakukan interaksi dengan para fans pada saat manggung. Cowok yang tidak suka dengan wanita cerewet dan menilai wanita dari feminitas ini mengaku terkadang dia suka bingung dengan pola pikir perempuan.

## IZUMI [DRUMMER]

*...death is happiness*



**Lahir:** 11 Februari
**Golongan darah:** O
**Tinggi/berat:** 162 cm/56 kg
**Yang disukai:** billiard, biru, orang baik, jazz
**Tidak suka:** orang yang tidak simpatik

Sebelum membentuk Crow, Izumi sebelumnya menjadi *cover band* yang membawakan lagu-lagunya The Yellow Monkey. Izumi merasa ia tidak akan berkembang jika hanya menjadi drummer sebuah *cover band*. Karena itu ia memutuskan untuk masuk ke dalam sebuah *technical college* untuk belajar dasar-dasar musik dan drum lalu bergabung ke dalam yayasan khusus. Setelah lulus SMA, Izumi pergi ke Tokyo dan masuk ke *college*. Saat itu juga, ia mengakhiri perjalanannya sebagai drummer cover band. Sebagai *leader* Kagrra, Izumi memiliki sifat yang tenang, tapi mudah marah, dan pemaaf. Hampir semua personil Kagrra ingin menjadi seperti Izumi hanya karena.... ia pandai memasak! Cowok penggemar *ramen* ini juga memiliki hobi lain yaitu mengoleksi *manga* dan tentu saja.. bermain drum. Dari semua personil, Izumi yang paling aktif menjawab pertanyaan para fans yang ada di *official website* Kaggra. Bahkan ada satu surat yang dia balas via email dalam bahasa Inggris.

*Reviewed by Slasher Bird*

**Fanmail:**
Kagrra c/o PS Company
168-0064 Tokyo-to, Suginami-ku
Eifuku 3-49-11, Mezon Dusorei 101
JAPAN
**Official website:**
www.pscompany.co.jp/kagrra

## DISCOGRAPHY

### CDs [Album & Singles]

Crow's
Hyakuyae [13.06.99]
Setsunaru Kotoba

Kagrra's Indies Singles
Kotodama [21.06.00]
Genwaku no Jyoukei [27.04.01]
Tsurezure naru mama ni [27.04.01]
Memai [26.05.01]
Kami Uta [29.06.01]
Yume Izuru Chi [03.04.02]
Kakashi [05.05.02]
Iroha ni Hoheto [07.05.02]
Sakura Maichiru ano Oka de [04.10.02]
Kotodama [04.10.02]
Haru Urara [28.05.03]
Yotogi banashi [30.07.03]

Kagrra's Indies Albums
Nue [01.12.00 - 03.04.01 - 19.12.01]
Sakura [03.04.01 - 06.04.02]
Irodori [03.10.01]
Kirameki [01.05.02]
Gozen [11.12.02]
Ouka Ranman [24.09.03]

Majors Singles
Urei [01.01.04]
Rin [21.07.04]
Omou [27.10.04]
Sarasoju no Komoriuta [02.02.05]
Genmei no Katachi [02.02.05]

Majors Albums
Miyako [03.04.04]
San [20.07.05]

### DVD

Miyako ~Inishie no Tobira ga ima~ regular & limited edition 3.333 copies [21.07.04]
Sara - Natsukashi no Rakuen at 2005.4.14. Shibuya AX [03.08.05]
Hisai [23.11.05]
Kaika Sengen [23.11.05]

### Photobook

[Gozen] photobook [05.05.03]



Segenap Kru beserta Seluruh Staf
PT. MEGINDO TUNGGAL SEJAHTERA
Mengucapkan

"Selamat menunaikan ibadah puasa"

dan

"Selamat Hari Raya Idul Fitri 1426 Hijriah"

"Mohon maaf lahir dan batin"

# MonsterQuiz

Jawaban kuis ditulis pada sehelai **kartu pos** [untuk masing-masing kuis yang diikuti], dan mencantumkan **kupon asli kuis** di ujung kiri **kartu** pos.
Peserta **wajib** menuliskan nama, alamata dan nomor telepon secara jelas!
Jawaban paling lambat diterima Redaksi pada tanggal **5 November 2005**, dan nama pemenang akan diumumkan pada **Animonster #80.**
Hadiah akan dikirimkan ke alamat pemenang melalui jasa kurir, tanpa dipungut biaya atau pajak apapun. Pememang yang tinggal di Bandung, **harap mengambil langsung** hadiahnya di kantor Redaksi **Jl. Ranggamalela No. 3 Dago Bandung 40116**, setelah lebih dulu mengkonfirmasikan diri kepada Bpk. Eddy melalui telepon 4216657.
**Tambahan keterangan:**
Mulai saat ini, Animonster akan mengumumkan nama para pemenang kuis tanpa disertai alamat lengkapnya. Hal ini semata-mata untuk menghindari penyalahgunaan informasi ini oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

## TENGU Quiz #44

1. Siapa *mangaka Say Hello to Black Jack*?
2. Siapa nama dokter baru yang jadi tokoh utama?
3. Lulusan mana dia?

Disediakan 4 buah paket komik untuk 4 orang pemenang. Hadiah dari **M&C - Gramedia Majalah.**

**Jawaban Tengu Quiz #43**
1. Dr. Thomas Elliot
2. Barbara Gordon

**Pemenang Tengu Quiz #43**

**Sari Merlina**
Balong Bendosari
Blitar 66151

**Daniel**
Jl. Cijerah
Bandung 40213

**Sri Wedari**
Ringin Telu
Semarang 50183

**Katrina**
Jl. Simo Gunung Barat
Surabaya 60181

## SAINT Quiz #60

1. Sebutkan 3 nama tokoh Extraordinary Gentlemen dalam komik 'Extraordinary Gentlemen' [My Heart Butterfly]?
2. Apa nama cincin pemberian Ise kepada Sumire dalam komik 'My Sparkling Star'?
3. Siapa nama tokoh utama 'A.I Hunter' dalam majalah CHAMP?

Disediakan 3 paket komik untuk 3 orang pemenang. Hadiah dari **PT. Elex Media Komputindo.**

**Jawaban Saint Quiz #59**
1. Kaze dan Nagi Rokuonji
2. Tina Tia Reale
3. Kei Enue

**Pemenang Saint Quiz #59**

**Melly**
Jl. Pemuda
Magelang 56127

**Albert**
Jl. Taweran
Bogor 16152

**Denny Mukti**
Jl. Ketimun
Kedoya Depok 16421

## PERMINTAAN MAAF

Karena kesalahan pihak Marketing Megindo, nama TOKYO DOME dimuat di promo Xtion Festival Animonster#78-79. Mohon maaf bagi pihak-pihak yang telah dirugikan. Semua masalah telah diselesaikan dengan pihak Marketing Megindo.

TENGU quiz 44 | SAINT quiz 60 | FAN'S ART

## RENCANA TERBITAN KOMIK
NOVEMBER 2005



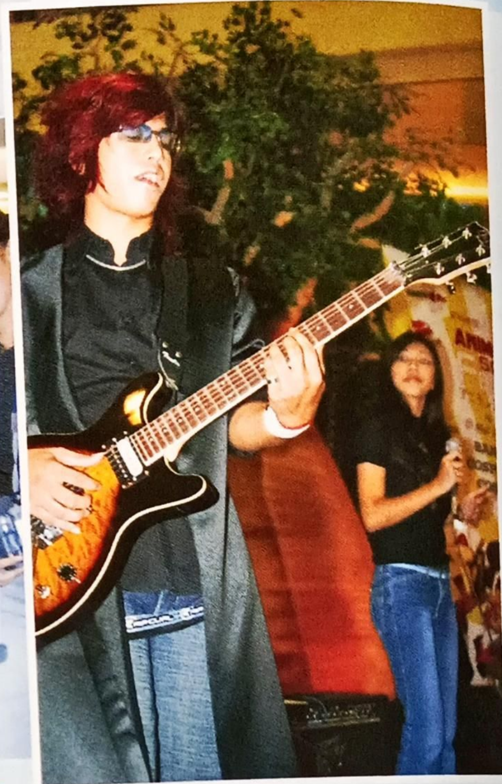

12 Signs of Zodiac 3
Aegis in the Dark 5
Anastasia Club 2
Banana Fish 3
Boys Kingdom 2
Cash Girl 6
Chat 4
B-Wanted 2
Champ 10
Conan Warna 4
Dear Boys The Early Days
Demon King 9
Dandoh 26
Detective School Q 18
Doraemon Plus 2
Fruits Basket 1
Girl Boy 3
Girl's Educationa; Charter 1
Extraordinary 3
Growing Up Nuts 4
H2 15
Hikaru's Go 18
I'll 7
Juliet's Egg 3
Kirika 22
Kodocha: Child's Play 10
Legend of the Cursed Sword 12
Let's Get Married 4
Lovely Complex 7
Meteor Garden 35
Milk Crown H 4
Mini 4 Fighter V 7
Nakayoshi 27
Nodame Cantabile 5
One Piece 33
Our Field of Dreams 22
Pretty 5
Princess 21
Power 4
Rave 30
Samurai Deeper Kyo 26
Happy Birthday Connie
Shonen Magz 17
Shonen Star 11
Spriggan 4
STN: Bung Hatta
Doraemon Special Game 7
The Extra Kobayashi 3
Slam Dunk 32
Tea Club 2
Tears of Sheep 4
Tsubasa Road to 2002 12
Vicious Horse Grooming Up 22
Yaiba 17
Yu-Gi-Oh 34




Angel Lip 9
Oh!My Goddess 28
Cherry 8
Saint 47-48
Long Hu Men 95-96
Twins 2nd 22
Max Lovely 4
Rockman Exe 6
Ichigo Channel 3-4
Full Metal Panic 7
Shaman King 17
Prince Of Tennis 11
Gash Bell 13
Monika 80
Get Backers 23
Batman Hush 2
Baby And I 9
Kare Kano 14
Cheeky Angel 13
Black Jack 2
Pendekar Hina Kelana 20
Tenchi Muyo 7
My Senior 1-2
Mirumo De Pon 9
Kurumitic Miracle
Strawberry Moon
Pudding And Me
Secret Darling
Burger Time
Genmai Blade

*Catatan: Jadwal sewaktu-waktu bisa berubah*



# NADESHIKO

Kali ini kita akan membahas mengenai sebuah band yang tiap personilnya memiliki karakter yang unik dan sangat *eye-catching*. Mungkin beberapa diantara kalian ada yang pernah melihatnya, apalagi jika kalian datang ke acara Animonster Sound Festival yang digelar beberapa waktu yang lalu, band ini menjadi juara ketiga mengalahkan beberapa saingannya. Mereka adalah **Nadeshiko**!

Berawal dari mimpi **Yora,** sang drummer, dan **Pijar** [bassist] yang ingin sekali mempunyai band yang membawakan lagu-lagu Jepang dan tampil di acara-acara Jepang. Maka mulailah mereka mencari teman-teman yang juga menyukai lagu-lagu Jepang. Lalu mereka bertemu **Tya** [keyboardist], teman SMA-nya Pijar yang dari dulu memang menyukai hal-hal berbau Jepang. Kemudian mereka mengajak **Desi** [vocalist] untuk bergabung. Pertamanya agak sulit menemukan gitaris yang cocok, karena waktu itu mereka berniat membuat band yang personilnya cewek semua hingga sempat tiga kali gonta-ganti gitaris. Tapi akhirnya mereka menyerah dan bertemu dengan **Arie** [guitarist] dan terakhir dengan **Andy** [guitarist], yang keduanya adalah cowok. Hingga terbentuklah Nadeshiko yang sekarang, dengan **Sony** merangkap pemain perkusi dan **Livi** sebagai manajer. Hari pertama kali mereka masuk studio untuk latihan dijadikan hari lahirnya Nadeshiko, yaitu 14 Februari 2004. Nadeshiko unjuk kebolehan untuk pertama kalinya dalam acara komunitas Jepang di *Japan Rock Show Version 1* di Hotmen Cikini tanggal 5 Desember 2004. Selain bermain di acara komunitas Jepang, Nadeshiko juga berpartisipasi dalam acara-acara musik di kampus atau di tempat lain yang tidak berbau Jepang.

Menurut Yora, mereka semua bertemu karena sama-sama suka musik Jepang. Saat itu masih banyak orang-orang yang belum mengetahui musik Jepang dan mereka juga ingin mempopulerkan musik Jepang. Nadeshiko awalnya adalah nama yang diusulkan oleh Pijar yang ngefans berat dengan anime *Card Captor Sakura*, diambil dari nama ibunya Sakura yang cantik. Tetapi, arti sebenarnya adalah nama bunga, yaitu bunga anyelir, sejenis bunga rumput yang biasanya berwarna pink atau putih. Dilihat dari *kanji*-nya, Nadeshiko terdiri dari *kanji naderu* [artinya usap-usap] dan *ko* [artinya anak], bunganya sangat cantik jadi ingin mengusap-usap seperti anak sendiri ^^. Di Jepang orang menggunakan *nadeshiko* sebagai perumpamaan wanita yang sangat cantik [*yamato nadeshiko* = wanita Jepang yang sempurna].

Nadeshiko memilih untuk membawakan lagu-lagu dari Do As Infinity karena menurut Pijar dan Tya, karakter vokal Tomiko Van cocok dengan karakter vokal Desi. Selain itu lagu-lagu DAI sangat *easy listening* dan enak untuk didengar walaupun oleh orang yang baru pertama kali mendengarnya. Lain halnya dengan Andy, ia ingin mencoba hal baru, karena semua musik sudah dimainkan, kecuali musik Jepang.

Mereka latihan pertama kali secara akustik di rumah Yora, sambil mendengarkan lagunya bersama-sama. Tapi karena setiap orang punya kesibukan sendiri-sendiri dan sudah mulai bertanggung jawab terhadap instrumen yang mereka pegang, maka biasanya mereka *ngulik* di rumah masing-masing, dan baru saling membantu dan membenarkan bila ada kekurangan sewaktu latihan di studio. Nadeshiko sering berlatih di studio Calista, Liquid, atau Proskal dekat kampus UI Depok. *"Kita biasanya latihan pagi-pagi karena kuliahnya pada siang hihi..."* ujar Desi. Kendala dalam latihan biasanya disebabkan karena sebagian besar dari mereka tinggal di daerah Jakarta Selatan, sedangkan Andy dan Sony tinggal di Klender, sehingga sering terlambat datang.

Yora melihat perkembangan Nadeshiko makin lama makin baik. Pertama, target di tahun ini sudah tercapai, yaitu mengikuti semua audisi, dan bisa manggung sebanyak 10 kali. Ada yang masuk dan ada juga yang tidak. Tetapi mereka selalu berusaha sebaik mungkin, tidak berputus asa dan selalu saling memberi semangat satu sama lain.

Nadeshiko telah ikut serta dalam beberapa acara, di antaranya *Love Flies* di D'Basic Café sebagai *Most Valuable Band*, *Bunkasai Unsada* 2005, *Gelar Jepang* 2005 di FIB UI, *Bunkasai AtmaJaya - Kebaya vs Kimono*, *Bion BNCC* Mal Ciputra - launching Game Online, *Sounds Of Japan* di Avenue Sari Pan Pacific Hotel, *Bunkasai Binus* di Tennis Outdoor Senayan, *Larcologi - Japan Minded* di Pasir Putih Kemang, *X-tion Festival* La Piazza Mal Kelapa Gading, dan beberapa acara umum lainnya. Setiap manggung mereka selalu punya kenangan tersendiri. *"Selama manggung sangat mengasikan dan deg-degan,"* kata Andy. Untuk rencana membuat album sendiri, Nadeshiko sedang mengumpulkan materi dan aransemen lagu.

Mengenai perkembangan musik Jepang saat ini, menurut Desi, perkembangannya semakin pesat, seperti munculnya jenis-jenis musik baru yang segar dan kreatif. Musisi-musisi Jepang tidak pernah melupakan segi artistik dan detail dalam menciptakan sebuah karya seni. Sedangkan untuk perkembangan di Indonesia, Pijar berpendapat musik Jepang beberapa tahun yang lalu masih dianggap eksklusif, sehingga hanya segelintir orang

saja yang suka. Namun, sekarang sudah banyak sekali penggemarnya. Bisa dilihat jika diadakan sebuah acara yang berbau Jepang, maka pengunjungnya akan sangat ramai dan padat. Musik Jepang sudah mulai *booming*, khususnya di Jakarta, Bandung, Jogjakarta, dan Surabaya. Band-nya udah lumayan banyak dan mereka bermain sangat bagus. *"Serasa menonton live band Jepang aslinya hihi... "* kata Sony. Acara-acara musik Jepang sekarang sudah banyak juga, ada beberapa acara yang bagus dan ada yang kurang. Makin banyak acara bernuansa Jepang membuat acara terkesan terlalu monoton, dan tidak digarap dengan serius, tambahnya.

Motto Nadeshiko adalah berusaha untuk membahagiakan semua orang yang mendengarkan musik yang dimainkan oleh kami. Nadeshiko juga ingin berterima kasih untuk teman-teman yang sudah membantu dan mendukung mereka selama ini, yang sudah setia menonton di mana pun Nadeshiko manggung, membantu jadi crew, meminjamkan alat/efek, membantu *mixing*, dan orang-orang terdekat yang pastinya menyayangi Nadeshiko. *"Nadeshiko juga sayang kalian, especially to our husband [Amakusa... Wakarimasen!!!]. Maafkan jika ada yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu, soalnya banyak bangeeeettt!! Arigatou gozaimasu."*

Jika ingin mengenal Nadeshiko lebih jauh lagi, kalian bisa mengirim email ke nadeshiko_theband@yahoo.com atau bisa juga menghubungi Sony 08561329966 dan Livi 08174808656.

## PROFIL MEMBER :

### Denayora Yoilos Rafli [Yora]



**Posisi:** Drummer [leader]
**Umur:** 20
**Kuliah/jurusan:** D3 Public Relation FISIP UI
**Hobi:** tertawa, berenang, menghayal, menari, jahilin Yang Qu!!!
**Musisi fave:** Travis [Blink 182], Katon Bagaskara
**Lagu fave:** First Love [Utada Hikaru], Blood Brother [Papa Roach], Snow Drop [Laruku]
**Suka selama nge-band:** Bisa manggung dan ketemu Yang Qu dunk....!!!! Ditraktir manager ^^
**Duka selama ngeband:** Kalo udah menentukan lagu suka berubah-berubah, susah ngatur jadwal, datang latihan telat 1 jam!!!!!

### Pijar suciati [Pi-chan]



**Posisi:** Bassist
**Umur:** 21
**Kuliah/jurusan:** D3 Public Relation FISIP UI
**Hobi:** Menggambar, main musik [bass], dengerin musik, main game online [RO], nonton film, membaca, bikin handycraft, tersenyum dan tertawa, ngobrol sana-sini yang nggak jelas sama temen-temen hehehe.....
**Musisi fave:** Tetsu 69 [ngga ada matinyaa...!!], Do As Infinity, L'Arc-en-ciel, ABBA, The Corrs, The Beatles, Nunung cs
**Lagu fave:** Dive To Blue [L'Arc-en-ciel], semua lagunya DAI, Shallow Sleep [hyde]
**Suka:** Senang kalo bisa ngumpul-ngumpul dan ketawa-ketawa sama temen-temen band, bisa manggung dan pergi jalan-jalan bareng
**Duka:** Kalo ngulik ngga selesai-selesai dan latihan ampe malam padahal seharian udah banyak kegiatan [badan remuk semua]

### Regina Desi Julinasari [Desi-chan]



**Posisi:** Vocalist
**Umur:** 19
**Kuliah/jurusan:** D3 APS FISIP UI
**Hobi:** Nyanyi [band, paduan suara, vocal grup], baca buku, bikin orang panik, nge-*date*!!
**Musisi fave:** Do As Infinity, L'Arc-en-ciel, Maria Callas, The Beatles
Lagu fave: Sound of Music, Edelweiss, Honjitsu wa seiten nari dan Mahou no kotoba [DAI]
**Suka:** Mengasah kemampuan bernyanyi, menyalurkan hobi, punya banyak teman dan pengalaman
**Duka:** Capek latihan, pulang malam, menghafal lirik [yang ngga tau artinya sama sekali], kalo lagi sakit dan besok harus latihan.

### Elizabeth Chirti [Tya]



**Posisi:** Keyboardist
**Umur:** 20
**Kuliah/jurusan:** D3 Usaha Jasa Perjalan Wisata FISIP UI/konstrasi travel 2003
**Hobi:** Baca dan koleksi komik, main musik, online internet, ngemil
Musisi fave: Yoshiki X Japan, Vantomiko, Benyamin Sueb, Piyu [padi], Queen, Nunung cs
**Lagu fave:** Canon [Pachelbel], Genkkou hana [Janne da Arc], Yesterday & Today [DAI]
**Suka:** Kadang bisa dapat duit, nambah temen dan nambah koleksi lagu-lagu Jepang, asyik sering ngumpul-ngumpul, udah nggap sebagai keluarga ke-2, sering dibayarin makan ama manager
**Duka:** Kalo latihan pagi sering ngantuk [karena jatah tidur berkurang], kalo lagi cekak tapi harus latihan di studio, kalo lagi pertama kali latihan lagi setelah sekian lama ngga latihan, aura studio jadi nyeremin banget, bikin bete, latihan jadi pada ngga serius.

### Andy Sarlie [Andy]



**Posisi:** Gutarist
**Umur:** 20
**Kuliah/jurusan:** D3 Management Informatika
**Hobi:** Ngumpulin duit, main musik, berenang, balapan, baca, jahilin orang
**Musisi fave:** Jimi Hendrix, Hyde, Topati, Dewa Budjana
**Lagu fave:** Semua lagu saya suka, kecuali dangdut dan teman-temannya.
**Suka:** selama ngeband bisa mengekspresikan diri
**Duka:** tidak ada, kalo liat ola_qu lagi bete pas latihan!

### Arie Nugraha [Arie]



Posisi: Guitarist
**Umur:** 19
**Kuliah/jurusan:** D3 Broadcast UI
**Hobi:** main gitar, tidur,
**Musisi fave:** Suede, Nunung cs
**Lagu fave:** Saturday Night [Suede]
**Suka:** bisa ketemu cewek cantik
**Duka:** Cabut kuliah

### Liphie



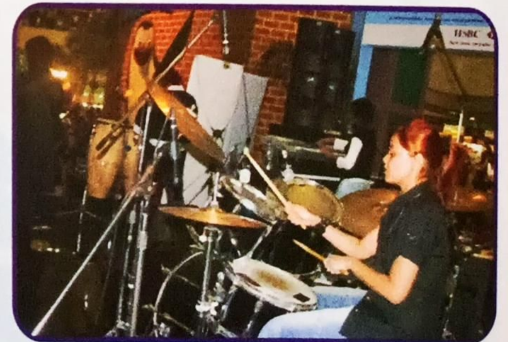
**Posisi:** Womanager
**Umur:** 20
**Kuliah/jurusan:** S1 Program Studi Jepang FIB UI
**Hobi:** menebar cinta dan kasih sayang
**Musisi fave:** DAI, Glay, Siam Shade, Luna Sea
Lagu fave: Honjitsu, Dreams, Be With You, I For U
**Suka:** Ngumpul-ngumpul, seneng-seneng
**Duka:** Ngatur jadwal!! Ribet banget!!

### Sony Setyanto Wibowo [Sony]



**Posisi:** Manager [perkusi]
**Umur:** 21
**Kuliah/jurusan:** D3 Broadcast UI
**Hobi:** Makan, isengin orang
**Musisi fave:** Jimi Hendrix, Carlos Santana, Rejoz [the grove], Mika nakasima, Hide [X Japan]
**Lagu fave:** Hitomi no jyunin [Laruku], Thank u [Blitz], Longing [X japan]
**Suka:** Nambah temen, kemampuan bermain musik bertambah
**Duka:** Anak-anak nya susah dibilangin, datang latihan sering telat sering *ngaret*












## ULTAH MAKI GOTOH KE-20

Tanggal 23 September kemarin mantan personil Momusu, Maki Gotoh, baru saja merayakan ulang tahunnya yang ke-20 di Osaka bertepatan dengan hari pertama tur konsernya. Ketika tengah melakukan latihan, Gomaki tiba-tiba dikejutkan dengan suara lagu ulang tahun, dan ia dihadiahi kue tart bergambar karikatur dirinya serta karangan bunga dari para staff. Di Jepang usia 20 tahun sudah dianggap dewasa, tapi Gomaki merasa dirinya masih seperti anak kecil, dan ia berharap kelak bisa jadi wanita dewasa seperti artis yang dikaguminya, Ryouko Shinohara.

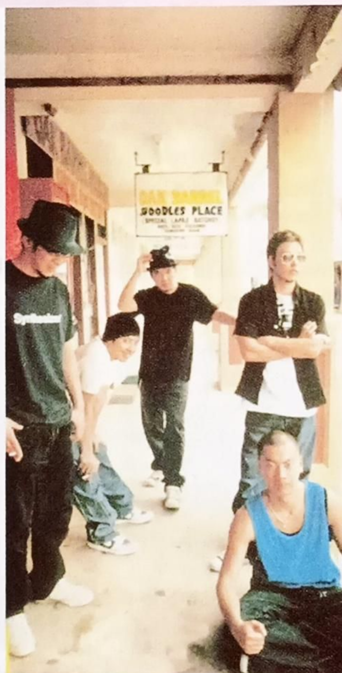


## KONSER SOLO TSUBASA IMAI

Tsubasa yang tergabung dalam duo Tackey&Tsubasa tengah sibuk mempersiapkan konser solonya yang berlangsung sejak pertengahan September hingga bulan November mendatang. Konser yang ditujukan untuk bos Johnny Kitagawa ini semuanya ditangani Tsubasa, mulai dari pemilihan dan urutan lagu, penataan panggung, kostum, tari, sampai pernak-pernik. Untuk kostum, Tsubasa yang memang suka merancang sendiri kostum panggungnya mempersiapkan waktu 3 bulan untuk merancang desain kostumnya. Ketika menggelar konser solo pertamanya di Tokyo Kokusai Forum, di tengah acara *talk corner* Tsubasa mendapat kejutan dengan menerima telepon secara *live* dari Takki yang memberinya semangat. Selama konser Tsubasa membawakan 23 buah lagu, termasuk single solo terbarunya ***Never Fever***.

## RIP SLYME BENTUK GRUP TERIYAKI BOYZ

Personil grup Rip Slyme **Ryo-Z** [31] dan **Ilmari** [30] akan berkolaborasi dengan vokalis m-flo **Verbal,** MC Kaze no Hito **Wise**, dan desainer *street fashion* **Nigo** untuk melakukan rekaman album debut di Amerika dengan nama **Teriyaki Boyz**. Mereka akan merilis album ***Beef or Chicken*** di bawah label Def Jam Recordings pada pertengahan November mendatang. Ide ini muncul dari Nigo yang kebetulan kenal dengan salah satu artis Def Jam, Jay-Z. Teriyaki Boyz akan mengadakan pesta peluncuran album barunya di New York dan tampil *live* di 5 kota menjelang tahun baru nanti. Apakah kelimanya akan meneruskan karir Teriyaki Boyz atau tidak, kita tunggu saja.



## AYUMI DIANUGERAHI BEST JEANIST AWARD 2005

Tanggal 28 September kemarin Ayumi meraih penghargaan *22th Best Jeanist Award 2005* yang diselenggarakan di Tokyo. Penghargaan ini sudah diraih Ayu selama 5 kali berturt-turut sejak tahun 2000, dan menjadikannya sebagai artis pertama yang meraih rekor *jeanist* Hall of Fame. Pada acara itu Ayu tampil mengenakan jeans dengan atasan seperti korset hasil rancangannya sendiri. *"Aku mendesainnya dari kain jeans dan menggabungkannya dengan tali pada bagian punggung agar tampak seksi. Rancanganku ini aku beri merk Material Girl."* katanya setengah promosi. Selain Ayu, penyanyi *enka* Kiyoshi Hikawa juga mendapat penghargaan yang sama.



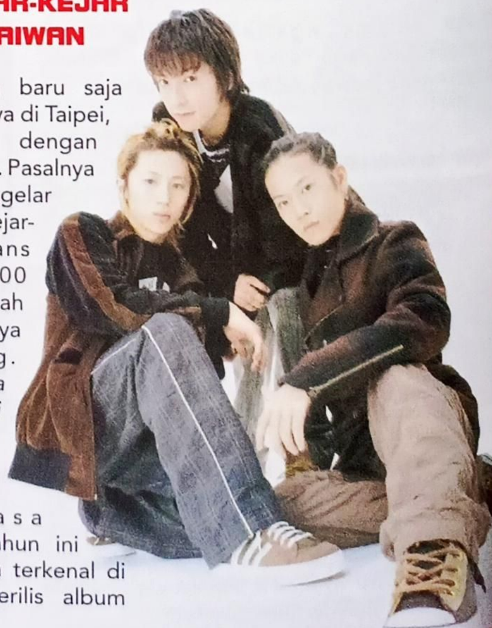


## DO AS INFINITY BUBAR

Gosip mengenai bubarnya grup DAI yang beredar belakangan ini akhirnya menjadi kenyataan. Setelah 6 tahun berkarir, DAI memutuskan untuk mengakhiri karirnya pada tanggal 29 September 2005 setelah sehari sebelumnya merilis *best album* ***Do The A-Side***. Setelah bubar ketiga personil DAI masing-masing akan berkarir solo. *Songwriter* Dai Nagao akan memfokuskan diri sebagai produser dan komposer artis Avex, Amasia Landscape; gitaris Ryo Owatari akan berkarir bersama band Missile Innovation; sedangkan vokalis Tomiko Van sudah mulai bersolo karir dengan merekam lagu ***Yume wa Hisokani*** yang dijadikan *promotion song* film ***Cinderella***. DAI akan tampil bersama untuk terakhir kalinya di Nihon Budoukan Tokyo pada tanggal 25 November mendatang.

## W-INDS DIKEJAR-KEJAR TAKSI DI TAIWAN

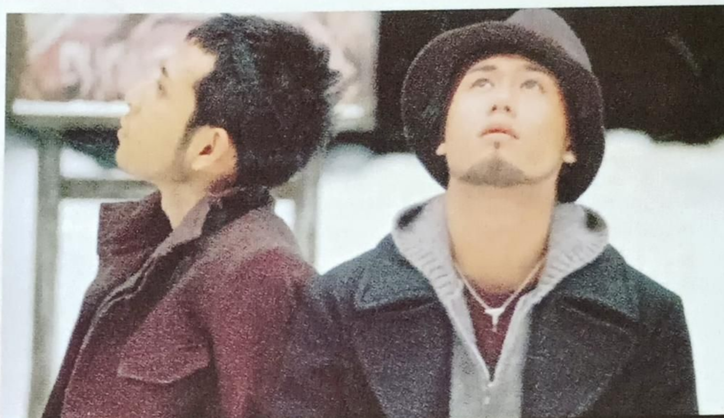
Grup w-inds yang baru saja menggelar konsernya di Taipei, Taiwan, dikejutkan dengan ulah heboh fans-nya. Pasalnya ketika selesai menggelar konser, w-inds dikejar-kejar ratusan fans menggunakan 100 unit taksi yang sudah menunggu ketiganya di luar gedung. *"Padahal kita cuma melepas baju, tapi fans berteriak histeris,"* ujar ketiga personil menutupi rasa terkejutnya ^^; Tahun ini nama w-inds makin terkenal di Taiwan setelah merilis album *ageha*.





## B'Z RILIS BEST ALBUM KETIGA

Tujuh tahun sejak perilisan *best album Pleasure* dan *Treasure*, duo B'z yang beranggotakan Tak Matsumoto dan Koshi Inaba akan merilis *best album* ketiganya berjudul ***B'z The Best "Pleasure 2"***. Album yang akan dirilis akhir November 2005 mendatang ini berjumlah 15 buah lagu, mulai dari single *Home* hingga single terbaru, *Ocean*, yang semuanya pernah menduduki posisi puncak Oricon Charts. Album ini juga disisipi *bonus track* lagu *Itsuka no Merry Christmas Koi suru Hanikami! Version* yang menjadi *soundtrack* drama *Koi suru Hanikami!*.



## KOLABORASI CHEMISTRY DAN CRYSTAL KAY

Duo Chemistry dan penyanyi R&B Crystal Kay [19] berkolaborasi untuk pertama kalinya membawakan tembang ***Two As One*** sebagai CM *song* iklan mobil Toyota Wish yang dibintangi atlet sepakbola Hidetoshi Nakata. Bagi Kay, ini adalah kesempatan pertamanya berduet dengan artis lain. Bagian lagu yang dinyanyikan Kay rencananya dirilis tanggal 5 Oktober, sedangkan versi Chemistry masih dalam proses produksi.



## MAIHA ISHIMURA LULUS DARI BERRYZ KOBO

Grup Berryz Kobo di bawah naungan Hello! Project akan meluluskan satu orang personilnya, Maiha Ishimura [12], mulai tanggal 2 Oktober 2005. Kabar ini diumumkan seluruh personil Berryz saat mereka menggelar konser bertajuk *Berryz Kobo Concert Tour 2005 Spring~Switch ON!~* di prefektur Chiba. Maiha mengaku keputusan ini diambilnya karena ia ingin memfokuskan diri belajar di sekolah. Setelah ditinggal Maiha, Berryz kini tinggal menyisakan 7 orang pesonil.

## MARI YAGUCHI JADI TOKOH ANIME



Mantan *leader* Morning Momusu, Mari Yaguchi [22], akan dijadikan tokoh animasi dalam *movie* ***Futari wa Precure Max Heart 2: Yukizora no Tomodachi*** yang premier tanggal 10 Desember mendatang. Pada film itu Mari bukan saja muncul sebagai tokoh artis bernama Mari Yaguchi, tapi ia juga akan mengisi suara tokoh dirinya sendiri. Selain Mari, kapten grup BerryZ, Saki Shimizu [13] juga akan muncul mendampingi tokoh Mari Yaguchi. *"Aku menikmati peran ini karena memang suka dengan manga-nya. Tapi tolong dong gambar karakterku sedikit lebih tinggi, walau cuma 1 cm."* komentar Mari yang sering dipanggil *chibi* ini dengan nada memelas ^^;



## DAISHI AKUI BELI OBAT TERLARANG

September lalu vokalis Psycho Le Cemu, Daishi, yang kini ditahan kepolisian Kanagawa gara-gara kedapatan membeli obat stimulan, menghadiri sidang di pengadilan tinggi Yokohama. Pada sidang tersebut Daishi akhirnya mengaku kalau ia membeli obat terlarang tersebut dari orang asing untuk digunakan sendiri 3-4 kali seminggu. *"Aku telah mengecewakan fans dan orang-orang terdekat, tapi aku berharap bisa memperbaiki diri dan kembali bernyanyi lagi,"* ujarnya berharap.

## TAKKI SYUTING AKHIR DRAMA YOSHITSUNE



Drama *taiga Yoshitsune* yang dibintangi Takki baru saja selesai syuting episode terakhir yang akan ditayangkan tanggal 11 Desember mendatang. Syuting terakhir berlangsung di studio NHK Shibuya yang dihadiri beberapa artis pendukung, antara lain Aya Ueto [pemeran Utsubo] dan Ken Matsuhira [pemeran Benkei]. Syuting *Yoshitsune* sudah dimulai sejak Agustus tahun lalu di lokasi Tochigi. Selama itu Takki menjalani jadwal yang ketat. Setiap hari senin berlatih, hari selasa sampai kamis syuting di studio, belum lagi lokasi syuting di luar yang berpindah-pindah. *"Selama satu tahun ini aku jarang istirahat. Kalaupun ada hari libur, aku belajar menghafal dialog. Tapi di luar drama ini aku bisa belajar banyak hal,"* kenang Takki lega.

# FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN PLAY ARTS

## SEPHIROTH [@Rp 495.000]




Dengan berpijarnya kembali benih kejayaan *Final Fantasy* melalui *Advent Children*, maka Square Enix pun tak mau ketinggalan dalam hal memproduksi *toys* serta pernak-pernik bagi para fans *Final Fantasy*. Salah satunya melalui produk *play arts* atau *action figure*. Telah hadir *action figure* **Sephiroth**, sang soldier gagah dan terkesan dingin mayanya. Dengan tinggi 22 cm, figure yang pengecatannya cukup detail ini juga punya desain sendi pergerakan yang disamarkan. Teknik *sculpting*-nya pun handal, mampu menampilkan helaian rambut yang tampak natural. Dilengkapi pula dengan pedang, 3 pasang tangan, serta jubah dari bahan karet sintetik.

## TIFA LOCKHART [@Rp 495.000]




Si cantik yang jago *kung fu* ini ditampilkan sangat sporty. Dengan tinggi 20cm, dilengkapi dengan titik-titik artikulasi yang lebih banyak dan bervariasi. Hal ini memungkin Tifa melakukan pose tendangan *side kick* loh. Selain teknik pengecatan serta *finishing*-nya yang aduhai, Tifa dilengkapi dengan 2 pasang tangan yang bervariasi.

## VINCENT VALENTINE [@Rp 495.000]




Sosok jagoan bertatapan dingin yang satu ini ngga kalah yahud deh. Tinggi action figure yang sekitar 22cm ini cocok dipadukan dengan Sephiroth. Jangan anggap remeh tokoh yang satu ini, dengan cakar emas pada lengan kirinya serta pistol laras panjang yang unik, merupakan ancaman yang cukup berarti. Pistol dan sarungnya dibuat sangat detail dan tampilan jubah terkoyak tampak sangat artistik.

# KAMEN RIDER FAIZ

## FAIZ DRIVER [@Rp 339.000]



Seiring dengan diputarnya serial Kamen Rider Faiz di kawasan Asia Tenggara, maka mainannya pun dicetak ulang oleh Bandai Asia. Berbicara mengenai Kamen Rider tentunya tak lepas dari ***Henshin Belt*** [sabuk perubah]. Sabuk ini merupakan alat perubah manusia untuk menjadi Kamen Rider. Serial Faiz yang menganut paham *hi-tech* menggunakan konsep *handphone* sebagai alat perubah. Dalam set **Faiz Driver** [*henshin belt Faiz*] ini, terdapat sabuk serta *handphone* SB-555P, lengkap dengan *mission memory*. *Handphone* ini ngga dijual di toko-toko selular di sekitar kamu loh. Terdapat *action voice* dengan menekan kode dari angka-angka tertentu pada HP SB-555P, persis seperti di film. Dan HP ini pun dapat diubah bentuknya menjadi pistol signal Faiz. Ukuran sabuk Faiz Driver ini dapat diubah-ubah sesuai ukuran lingkar perut, namun perut anak-anak loh. Namanya juga mainan untuk anak-anak.

## FAIZ SHOT [@Rp 229.000]

Faiz Shot adalah alat yang digunakan oleh Faiz untuk menonjok Orphnoc hingga hancur lebur jadi debu. Namun kegunaannya tidak itu saja, malah sesungguhnya Faiz Shot ini adalah camera digital canggih. Pelengkap Faiz Driver ini menggunakan batere AAA 2 buah. Bila ditekan tombol tertentu bisa mengeluarkan suara layaknya *camera digital* sungguhan.



## FAIZ POINTER [@Rp 229.000]



Faiz Pointer juga merupakan salah satu alat pelengkap *henshin belt Faiz*. Memang bentuknya mirip senter dan bisa mengeluarkan cahaya kemerahan. Di film alat ini digunakan Faiz untuk mengunci para orphnoc agar tak bisa menghindar dari tendangan maut sang Faiz. Menggunakan 2 buah batre AAA, Fiaz Pointer juga dilengkapi dengan mission memory.

## FAIZ EDGE

[@Rp 399.000]



Alat ini sebenarnya adalah pedang yang mematikan yang berasal dari stang gas motor Faiz yaitu Auto Vajin. Dengan menyatukan stang gas tersebut dengan mission memory, maka terciptalah pedang 'neon' ini. Replica Faiz Edge ini panjangnya hampir 50cm. Dan dapat menyala layaknya pedang light saber star wars, dengan menggunakan 2 buah batre AAA. Bila membeli set ini disertakan pula sarung untuk Faiz Edge untuk dapat digantung pada sabuk Faiz Driver.

## FAIZ AXEL WATCH

[@Rp 249.000]



Kamen Rider Faiz mempunyai form baru yaitu Axel bila sang Faiz menggunakan jam tangan keluaran Smart Brain ini. Faiz Axel Watch ini dapat mempertahankan bentuk Faiz Axel hanya dalam kurun waktu 10 detik. Dan dalam 10 detik ini Faiz dapat bergerak secepat kilat. Faiz Axel Watch ini juga dilengkapi dengan mission memory Faiz Axel form.

## SRHF DELTA

[@Rp 119.000]



SRHF adalah singkatan dari seri mainan Super Rider Heroes Faiz. Seri *toys* ini menganut konsep *poseable toys*, dengan dilengkapi persenjataan dari masing-masing *rider*. Tinggi *action figure* ini 15cm dan Kamen Rider Delta merupakan *rider* jajaran ketiga yang muncul dalam serial Kamen Rider Faiz. Senjata pamungkasnya adalah *Handy-Cam* yang dapat diubah menjadi pistol. Dalam seri ini ada 2 versi *Handy-Cam*.

## SRHF FAIZ & AUTO VAJIN

[@Rp 229.000]



Seperti halnya SRHF Delta, SRHF Faiz & Auto Vajin ini juga didesain dengan konsep *poseable toys*. Faiz dipersenjatai dengan Faiz edge, Faiz phone, Faiz shot, serta Faiz pointer. Tinggi dari *action figure*-nya 15cm. Auto Vajin sebenarnya mengambil konsep dari serial tokusatsu Denjin Zaborger [robot yang bisa berubah menjadi motor] yang muncul ditahun 1974. Auto Vajin juga dapat diubah menjadi motor loh.

## K'S FACTORY FAIZ

[@Rp 249.000]



Nama panjang dari produk ini sebenarnya adalah Kyomoto Factory. Kyomoto sebenarnya adalah seorang artis dibidang seni mematung. Sudah sejak lama beliau membuat *big size figure* dari serial *Kamen Rider* dan *Ultraman*. Kyomoto juga sering tampil dalam serial *tokusatsu* sebagai bintang tamu. Tinggi dari *big size figure* tersebut minimal 40cm. Untuk kali pertama ini Kyomoto membuat *figure* Faiz dengan hanya tinggi 30cm, alias paling kecil dari pada ukuran dari produk-produk Kyomoto sebelumnya. Namun detil bagian, *finishing* cat serta pose dari sang Faiz cukup meyakinkan. Setelah membeli produk ini langsung siap pajang.

## SIC VOL.28 KAMEN RIDER FAIZ

[@Rp 595.000]




Saat ini dunia SIC sedang didera kehebohan dengan kembali hadirnya salah satu volume SIC yang menjadi sangat langka dan mahal. SIC Faiz yang dirilis di Jepang bulan Juni 2005 sampai saat ini sangat sulit ditemui di pasaran dan kalau pun ada harganya relatif jauh di atas rata-rata harga seri SIC KR Ryuki. Dengan tinggi *action figure* 17cm, sang Faiz dilengkapi dengan perlatan Faiz *phone* [benar-benar detil, dapat diubah jadi pistol], Faiz shot, Faiz pointer, serta Faiz edge. Tak lupa disertakan pula Faiz gear box untuk meletakan peralatan *henshin belt Faiz*. Selain itu *action figure* ini dapat diubah menjadi bentuk Wolf Orphnoc [bentuk Orphnoc dari Inui Takumi/Faiz]. Pada parts badan wolf orphnoc ini banyak bagian yang terbuat dari metal/besi.

## SIC VOL.29 KAMEN RIDER FAIZ BLASTER FORM&AUTO VAJIN

[@Rp 1.156.000]




Faiz dengan form ke-3, yaitu **Faiz Blaster form**. Setelah mendapat persejataan baru, Faiz berubah menjadi Blaster form yang bisa dikatakan form paling kuat dari Faiz. Namun yang menambah keren box SIC vol.29 ini adalah sang motor yaitu Auto Vajin. Auto Vajin sudah dipermak menjadi lebih sangar dan berjiwa SIC. Walaupun Vajin udah berjiwa SIC, Vajin juga tetap diubah menjadi *Battle Mode* [robot mode], dengan tinggi 2 kali dari ukuran Faiz Blaster-nya. Vajin dalam form battle mode tetap dilengkapi dengan persendian artikulasi gerak. Karena nilai lebih inilah, maka vol. 29 ini tetap menjadi incaran para kolektor SIC. Walhasil, SIC ini pun menjadi langka serta harganya melangit. Apakah SIC vol. 30 Kamen Rider Kaixa & Delta juga akan mengalami nasib yang sama?

# CHOUJUU SEN

## PROLOGUE



Choujin Sentai Liveman ditayangkan semasa dengan masa tayang *Kamen Rider Black RX* di Jepang, tampil di televisi Jepang sejak tangal 27 Februari 1988 hingga 18 Februari 1989. *Liveman* bisa dikatakan memiliki alur dan bobot cerita yang berat, karena sejak awal cerita sudah ada banyak korban yang berjatuhan. *Liveman* juga memiliki cerita yang dapat menyentuh hati dengan menceritakan penderitaan dan beban jiwa yang dialami oleh setiap karakternya, terutama karakter musuhnya. *Liveman* memiliki konsep yang cukup unik karena pada awal kisah hanya muncul 3 orang tokoh saja hingga lebih dari setengah kisah, tanpa terduga 2 orang lagi muncul saat cerita mendekati klimaks untuk melengkapi jumlah *Liveman* menjadi 5 orang. Konsep ini kemudian ditiru oleh *Ninpu Sentai Hurricaneger* [2002]. *Liveman* adalah serial *super sentai* pertama yang memunculkan karakter wanita dengan warna biru. Sebelumnya karakter wanita biasanya identik dengan warna pink, putih, atau kuning. Walau banyak dibintangi oleh talenta-talenta baru, *Liveman* merupakan *super sentai* pertama yang melibatkan talenta-talenta terkenal di masanya, seperti **Shima Daisuke** yang berperan sebagai **Yusuke Amamiya**, dan **Mori Megumi** sebagai **Megumi Misaki**.

## STORY



Cerita bermula dari pulau **Academia**, di mana terdapat sebuah akademi tempat berkumpulnya orang-orang pintar dari seluruh dunia. Di pulau inilah berbagai teknologi baru hasil rancangan murid-murid Academia bermunculan. Biasanya para murid Academia merasa senang dan bangga dengan berbagai pelajaran yang mereka pelajari di sana, tetapi tidak sama halnya dengan **Kenji Tsukigata**, **Rui Senda**, dan **Gou Omura**. Mereka bertiga merasa diri mereka sangat pintar dan bosan dengan pelajaran yang diajarkan Academia. Sementara itu 5 murid lain bernama **Yusuke Amamiya**, **Jo Ohara**, **Megumi Misaki**, **Takuji Yano**, dan **Mari Aikawa**; melakukan penelitian untuk membuat pakaian pelindung yang dapat melindungi tubuh dari berbagai ledakan. Di saat kelimanya senang karena penelitian mereka berhasil, sebuah pesawat asing mendarat di dekat mereka. Perasaan ingin tahu membuat kelimanya mendekatinya, sementara dari kejauhan terlihat sosok 3 orang murid Academia memasuki pesawat itu. Yusuke memanggil ketiganya saat menyadari ketiga orang itu adalah Kenji, Rui, dan Go. Panggilan Yusuke dibalas dengan tembakan yang dilepaskan oleh Kenji. Takuji dan Mari melompat ke depan Yusuke, Jo, dan Megumi untuk melindungi mereka. Setelah menembak, Kenji segera masuk ke dalam pesawat diikuti oleh Rui dan Go. Pesawat asing itu kemudian pergi meninggalkan Yusuke dan kawan-kawan yang bingung dan kaget dengan kejadian yang baru saja terjadi. Mata Yusuke langsung tertuju kepada tubuh Takuji dan Mari yang terkapar tak bergerak. Ternyata peluru yang ditembakkan Kenji menembus pakaian pelindung dan merenggut nyawa keduanya. Sedih dan marah menyelimuti hati Yusuke, Jo, dan Megumi yang menangisi kepergian kedua temannya. Pemandangan memilukan ini disaksikan juga oleh **Profesor Hoshi**, staf pengajar senior Academia.

Menyadari akan bahaya yang akan datang di kemudian hari; Yusuke, Go, dan Megumi menghabiskan waktu mereka untuk menyempurnakan pakaian pelindung yang pernah mereka ciptakan, sekaligus membuat berbagai senjata dan robot. Profesor Hoshi juga secara diam-diam menciptakan sesuatu yang diharapkan dapat membantu Yusuke dan kawan-kawan.

Dua tahun kemudian, kekhawatiran Yusuke dan kawan-kawannya pun terjadi. Saat acara kelulusan berlangsung, Pulau Academia diserang oleh pesawat-pesawat asing. Murid-murid Academia satu per satu tewas. Saat Yusuke, Jo, dan Megumi berusaha menyelamatkan diri, mereka bertemu dengan 3 sosok yang sudah tidak asing lagi: Kenji, Rui, dan Go. Mereka datang bukan sebagai murid Academia lagi, tetapi sebagai panglima sebuah kelompok bernama **Volt**. Kenji mengganti namanya menjadi **Doctor Kempu**, Rui menjadi **Doctor Mazenda**, dan Go menjadi **Doctor Obura**. Mereka bermaksud membunuh semua murid Academia tanpa tersisa seorang pun. Melihat keadaan yang tak menguntungkan ini; Yusuke, Jo, dan Megumi berubah menjadi **Liveman**, yang tak lain adalah pakaian pelindung yang sudah mereka sempurnakan. Kempu, Mazenda, dan Obura terkejut melihat perubahan wujud Yusuke, Jo, dan Megumi. Sayangnya kekuatan Liveman tidak sebanding dengan kekuatan Kenpu dan

SUPER SENTAI SERIES SAGA

# TAI LIVEMAN

## (27.2.1988 ~ 18.2.1989)

**TOMO YO... NAZE KIMI TACHI WA TAMASHI O AKUMA NI UTTA NO KA?!**
*[Teman-temanku, kenapa kalian menjual jiwa kalian kepada kejahatan]*







kawan-kawannya, sehingga Liveman harus mundur dan melarikan diri. Di saat terdesak, Yusuke, Jo, dan Megumi bertemu dengan Profesor Hoshi yang sudah sekarat dan memberitahukan mereka untuk pergi ke markas rahasia yang dipersiapkan olehnya. Liveman kemudian pergi ke tempat yang dimaksud oleh Profesor Hoshi, yang ternyata sebuah robot kura-kura raksasa bernama **Gran Turtles**. Di dalam Gran Turles terdapat robot wanita bernama **Colon** yang kemudian banyak membantu Liveman. Dengan bantuan teknologi yang diciptakan oleh Profesor Hoshi, Liveman dapat memukul mundur Kenpu dan kawan-kawan. Tetapi ini baru awal dari pertempuran berat yang harus dilalui Liveman untuk melindungi bumi dari serangan Volt. Sambil melihat Pulau Academia yang hancur dan menyadari Profesor Hoshi beserta banyaknya teman mereka yang tewas; Yusuke, Jo, Megumi bertekad untuk menghancurkan Volt.

Volt memiliki markas berupa stasiun luar angkasa yang selalu memantau keadaan bumi. Kepemimpinan Volt dipegang oleh **Bias**, orang misterius yang bertekad untuk mendirikan sebuah kelompok yang terdiri dari orang-orang pintar saja. Bias mengajak Kenji dan Rui yang pintar untuk bergabung dengannya, Go kemudian menyusul untuk bergabung. Tidak hanya mereka bertiga, Bias juga memiliki sesosok robot yang selalu setia menemaninya bernama **Gasshu**. Kenji, Rui, dan Go merasa sangat bangga terpilih oleh Bias yang mereka anggap bukan orang bumi, untuk bergabung menjadi anggota Volt. Karena perasaan bangga itu pula maka ketiganya sebisa mungkin ingin meninggalkan sifat dan wujud manusia mereka. Dengan kepintaran masing-masing; Kempu, Mazenda, dan Obura membuat monster bernama **Zuno Juu** untuk menyerang manusia. Zuno Juu juga dijadikan sebagai ajang adu kepintaran di antara mereka. Zuno Juu yang mampu menunjukkan kekuatannya untuk menguasai dunia maka akan menambah nilai untuk penciptanya. Volt juga memiliki pasukan robot yang diberi nama **Jinma**.

Liveman menghadapi pertempuran yang sangat berat untuk menandingi kepintaran yang dimiliki oleh Kempu, Mazenda, dan Obura. Kepintaran mereka sangat terbukti dapat dengan mudah menghancurkan dunia. Untuk menghadapinya maka Liveman juga harus melawan mereka dengan kepintaran

yang mereka dapat saat mereka masih menjadi siswa Academia. Pertempuran semakin berat dengan munculnya panglima-panglima baru Volt, **Doctor Ashura**, **Gildos**, dan **Bucchi**. Kehadiran mereka juga membuat persaingan di dalam Volt semakin ketat. Kempu, Mazenda, dan Go tidak mau kalah dengan para panglima baru ini, selain itu mereka juga tidak mau dikalahkan oleh Gildos dan Bucchi yang bukan berasal dari bumi.

Saat terdesak oleh kekuatan Volt yang semakin besar, secara tak terduga Yusuke, Jo, dan Megumi mendapat bantuan dari 2 orang baru. Mereka adalah **Tetsuya Yano** dan **Junichi Aikawa**, adik dari Takuji dan Mari. Mereka datang membawa senjata baru peninggalan dari Takuji dan Mari. Menanggapi keinginan mereka untuk menghancurkan Volt, Yusuke memberikan mereka alat perubah Liveman. Selanjutnya Tetsuya dan Junichi bertempur sebagai Liveman sebagai orang ke-4 dan ke-5. Lama kelamaan identitas asli Bias mulai diketahui. Ternyata Bias hanya memanfaatkan orang-orang yang dipilihnya sebagai panglima Volt untuk saling beradu kepintaran, dan pada akhirnya orang yang paling pintar di antara mereka akan digunakan oleh Bias untuk kepentingannya sendiri. Mengetahui hal ini, mulai muncul keraguan di antara para panglima Volt. Yusuke dan kawan-kawan juga berusaha membujuk Kenpu, Mazenda, Obura, dan Ashura untuk kembali hidup sebagai manusia karena yakin mereka masih memiliki hati manusia. Tetapi pribadi mereka yang sudah hancur karena harga diri dan keserakahan, tidaklah mudah untuk dibujuk oleh Liveman. Pertempuran dan drama memilukan di antara mereka tak dapat terhindar lagi demi hancurnya Volt.

## THE LIVEMAN

### YUSUKE AMAMIYA / RED FALCON



Diperankan oleh:
Shima Daisuke

Memiliki kekuatan burung elang dan bertempur dengan menggunakan pedang bernama **Falcon Sword**. Yusuke dikenal sebagai orang yang paling tenang dan mampu menjadi panutan bagi teman-temannya. Walau penyabar, Yusuke adalah orang yang paling marah saat kedua teman dekatnya, Takuji dan Mari, tewas.

### JOU OHARA / YELLOW LION



Diperankan oleh:
Nishimura Kazuhiro

Memiliki kekuatan singa, ahli menggunakan *skate board* dan memiliki senjata bernama **Lion Punch**. Walau sudah berumur, Jou memiliki jiwa muda yang penuh dengan semangat. Saat masih menjadi murid Academia, Jou dekat dengan Gou, karenanya Jou selalu berusaha untuk membujuk Gou kembali menjadi Gou yang dikenalnya dulu.

### MEGUMI MISAKI / BLUE DOLPHIN



Diperankan oleh:
Mori Megumi

Memiliki kekuatan lumba-lumba dan bertempur dengan menggunakan senjata bernama **Dolphin Arrow**. Megumi memiliki pendirian yang keras, tetapi pelajar Academia ini lebih dikenal dengan mulutnya yang cerewet dan kata-katanya yang pedas.

### TETSUYA / BLACK BISON



Diperankan oleh:
Yamaguchi Masao

Memiliki kekuatan bison dan bertempur dengan menggunakan **Bison Road**. Adik laki-laki dari Takuji Yano. Terbakar perasaan dendam terhadap Volt menjadikan Tetsuya cepat naik darah dan berniat untuk menghancurkan Volt dengan cara apapun.

### JUNICHI AIKAWA / GREEN SAI



Diperankan oleh:
Kawamoto Shinobu

Memiliki kekuatan badak dan bertempur dengan menggunakan senjata bernama **Sai Cutter**. Adik laki-laki dari Mari Aikawa. Perasaan dendam terhadap Volt membuat Junichi Ikut bertempur bersama Tetsuya Terbawa dengan sifat Tetsuya yang cepat panas, Junichi jadi ikut bertemperamen tinggi. Cowok ini juga cepat panikan, mungkin karena umurnya yang paling muda dalam Liveman.

### COLON

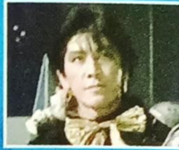


Robot buatan Professor Hoshii untuk menjaga Gran Turtles yang menjadi markas rahasia Liveman. Colon mengerjakan semua kalkulasi data serta beberapa penelitian yang berguna bagi Liveman untuk melawan Volt. Karena diprogram untuk memiliki

sifat seorang cewek muda, Colon seringkali bertindak seperti layaknya seorang cewek biasa, termasuk jatuh cinta ^^

## VOLT

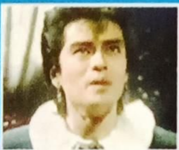
### BIAS



Diperankan oleh:
Nakata Jouji

Ambisinya adalah mendirikan sebuah kelompok yang terdiri dari orang-orang pintar. Dan dengan kepintaran yang dikumpulkannya itu, Bias ingin menguasai dunia. Sebenarnya Bias adalah orang bumi yang memiliki masa lalu sebagai seorang professor. Namun karena tidak puas dengan ilmu pengetahuan yang dimilikinya maka Bias menciptakan sebuah alat yang dapat membuatnya tetap muda. Dengan umurnya yang tetap muda ini Bias berusaha menimba ilmu sebanyak mungkin sehingga dengan pengetahuannya dia dapat menguasai bumi dengan mudah. Masih merasa kurang puas dengan usianya, Bias berkeinginan untuk mengubah dirinya menjadi anak kecil kembali. Untuk itu dibutuhkan 1 otak orang pintar. Untuk mendapatkan otak inilah Bias mengumpulkan orang-orang pintar dan mencari orang yang terpintar di antara mereka.

### DOCTOR KENPU



Diperankan oleh:
Hirose Takumi

Awalnya Kenji adalah pemuda yang sangat pintar dan mengutamakan pendidikan. Karena merasa dirinya paling pintar maka Kenji sangat menyayangi dirinya sendiri, bahkan tidak mempedulikan keselamatan orang lain. Dengan sebuah penelitian, Kenji menemukan sebuah formula yang dapat mengubah dirinya menjadi sosok monster bernama **Bijuu Kempu**. Dalam wujud ini Kempu merasa dirinya adalah makhluk paling cantik, karenanya dia berusaha menghabisi lawannya dengan cara yang "cantik". Karena merasa dirinya masih kalah dibanding panglima-panglima Volt yang lain, Kempu merubah dirinya menjadi **Kyoujuu Kempu**.

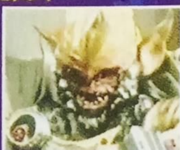
### DOCTOR MAZENDA



Diperankan oleh: Kisei Akiko

Awalnya Rui memiliki harga diri yang sangat tinggi sebagai murid wanita kelas atas di Academia. Karena harga dirinya yang tinggi maka dirinya menjadi tidak tertarik dengan cowok. Yang dikejarnya hanyalah mencari ilmu pengetahuan baru. Saat bergabung dengan Volt, Rui mengubah seluruh tubuhnya menjadi *cyborg* dan berbagai senjata ditanam dalam tubuhnya. Doctor Mazenda sangat senang mempermainkan hati orang dalam melakukan aksinya.

### DOCTOR OBURA



Diperankan oleh:
Sakai Tohru

Awalnya Go adalah pemuda yang pintar dengan masa lalu yang terkekang. Sejak kecil, Go selalu dipaksa belajar oleh ibunya dan tak memperbolehkan Go bermain dengan anak-anak sebayanya. Go bisa dibilang yang paling memiliki perasaan dibanding Kenji dan Rui. Go pernah berusaha menyelamatkan seekor anjing yang tercebur di laut walau dirinya tidak bisa berenang. Tetapi masa lalunya yang pahit membentuk perasaan benci terhadap manusia yang berlebihan. Awalnya Go tidak terpilih sebagai orang yang diajak Bias untuk bergabung ke dalam Volt. Setelah melalui berbagai permohonan, akhirnya Go diperbolehkan untuk bergabung dengan Volt. Setelah bergabung dengan Volt, Go berhasil merubah total tubuhnya menjadi sosok monster.

### GASSHU



Robot ciptaan Bias yang dapat mengeluarkan cahaya "*giga phantom*" dan mengubah Zuno Juu yang sudah dikalahkan Liveman berubah menjadi raksasa. Gasshu adalah sosok yang misterius, dan merupakan sosok yang paling tahu mengenai identitas asli Bias karena nampaknya sudah menemani Bias dalam kurun waktu yang lama.

### DOCTOR ASHURA



Diperankan oleh:
Okamoto Yoshinori

Awalnya hanyalah seorang bos mafia bernama Butsujima Arashi. Kekuatannya yang dapat menundukkan Zunou-Juu membuat Bias tertarik dengan dirinya. Arashi yang awalnya benci dengan orang yang pintar dan belajar ini diubah dengan teknologi yang dimiliki Bias, menjadi salah seorang panglima Volt yang tidak hanya kuat, tapi juga sangat pintar.

### GILDOS



Ilmuwan dari planet Gildo. Memiliki sifat yang angkuh, sebanding dengan kepintar-an yang dimilikinya. Gildos adalah orang pertama yang merasakan adanya kejanggal-an dalam diri Bias, dan berusaha mencari tahu identitas asli Bias. Gildos ternyata hanyalah sebuah robot yang diciptakan oleh Bias supaya Kempu, Mazenda, Obura, dan Ashura bersaing lebih ketat. Gildos baru mengetahui kenyataan ini saat dirinya mendekati ajal.

### BUCCHI



Ilmuwan dari planet Chibucchi. Walau memiliki wajah yang terlihat tolol, Bucchi mampu membuat Zuno Juu yang hebat. Saat melihat wujud asli Gildos yang ternyata adalah robot, Bucchi mulai curiga kalau dirinya juga hanyalah robot yang dibuat oleh Bias. Sosok yang menyukai musik ini akhirnya berusaha untuk menikmati sisa hidupnya dengan musik.

## THE MECHANICS

### LIVE ROBO



Gabungan dari mecha milik Red Falcon, Yellow Lion, dan Blue Dolphin. Memiliki senjata berupa pedang bernama Choujuu Ken, dengan pedangnya ini Life Robo dapat mengeluarkan serangan bernama Super Life Crash untuk membelah musuhnya.

### GRAN TURTLES & MACHINE BUFFALO



Gran Turtles adalah robot kura-kura raksasa yang di dalamnya dijadikan sebagai markas rahasia Liveman. Robot yang selalu bergerak di bawah laut ini sangat sulit diketahui keberadaannya oleh musuh. Colon adalah orang yang menjaga dan bertanggung jawab atas segala sesuatu yang terjadi dalam Gran Turtles. Machine Buffalo adalah kendaraan besar milik Lifeman yang mengangkut *mecha* milik Red Falcon, Yellow Lion, dan Blue Dolphin. Machine Buffalo disimpan di dalam Gran Turtles.

### LIVE BOXER



Gabungan dari mecha milik Black Bison dan Green Sai. Menyerang dengan tinjuan dan memiliki serangan kuat bernama Miracle Big Blow.

### SUPER LIVE ROBO



Penggabungan dari Life Robo dan Life Boxer. Memiliki berbagai serangan kuat seperti tembakan laser dan Super Big Blast.

## END NOTE

Pendidikan dan ilmu pengetahuan seakan menjadi faktor penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan yang memadai maka akan muncul ilmu pengetahuan baru yang seakan tak pernah ada batasnya. Hal ini membuat orang saling berlomba untuk menemukan sesuatu yang baru, sesuatu yang mungkin berguna bagi manusia dan lingkungan atau justru menghancurkan manusia dan lingkungan. Walau pendidikan adalah sesuatu yang penting, tetapi jika diterapkan dengan cara yang salah, justru akan menghancurkan pribadi manusia. Dalam kisah ini dicontohkan Kempu, karena pendidikan dirinya menjadi arogan dan tidak mau bersosialisasi dengan orang lain yang dianggapnya lebih bodoh dari dirinya. Mazenda, karena pendidikan maka melupakan identitas dirinya sebagai wanita, mengubah tubuhnya menjadi *cyborg* serta melupakan tubuh manusianya yang dimilikinya sejak lahir. Obura, sejak kecil selalu dipaksa belajar tanpa adanya kesempatan untuk bermain, yang penting bagi anak-anak untuk bersosialisasi. Karena orang tuanya yang memaksakan Go menjadi jenius, dirinya menjadi tertekan. Perasaan tertekan ini menjadi sebuah kebencian yang dilampiaskan kepada semua orang. Bias, demi mendapatkan ilmu pengetahuan untuk menguasai dunia, rela mengorbankan rekan-rekannya demi mendapatkan umur panjang. Sebenarnya Bias hanya ingin kembali ke masa kecil, saat dirinya dapat menimba ilmu sebanyak-banyaknya. Mungkin sosok Bias digambarkan sebagai orang yang menyesal karena menyia-nyiakan masa kecilnya dan tidak menggunakan waktunya itu untuk mendapatkan ilmu yang diinginkannya. Saat sadar akan kesalahannya, Bias sudah tidak dapat kembali ke masa itu. Masa muda memang masa yang paling indah dalam kehidupan manusia, sayangnya banyak orang yang menyia-nyiakan masa mudanya Inilah yang berusaha diangkat oleh *Liveman*. Janganlah menyia-nyiakan masa mudamu, carilah ilmu sebanyak-banyaknya sebelum semuanya terlambat.

## INDO J-SOUND

Bagi band lokal yang membawakan musik Jepang, kirimkan profil dan foto band kalian ke **INDO J-SOUND**.

Kuesioner bisa dilihat di **http://animonster.multiply.com** atau kirimkan email ke **animonster@megindo.net** dengan subject "**Indo J-Sound Quest**" untuk mendapatkan kuesioner.

Foto/gambar yang diperlukan:
- -foto band lengkap off stage
- -foto band on stage/waktu manggung
- -foto masing-masing personil [kalau bisa close up]
- -logo band kalau ada

Foto boleh berupa foto asli [print out] atau file dari kamera digital/hasil scan.

Foto asli/CD tidak bisa dikembalikan.

Foto berupa file kamera digital/hasil scan bisa dikirim melalui email [harus di-zip atau di-rar] atau di-write ke dalam CD. ***File berukuran minimum 100KB*** [supaya gambar tidak pecah]. Yang paling baik adalah resolusi 200-300 dpi dalam format TIF.

Terbuka untuk J-band di seluruh Indonesia, maupun di luar Indonesia yang personilnya adalah orang Indonesia.

Kirimkan ke **Animonster**, Jl. Ranggamalela No. 3, Dago Bandung 40116, beri kode pada amplop "**INDO J-SOUND**"

## PROMO EVENT di ANIMONSTER

Bagi kalian yang mengadakan acara-acara yang berhubungan dengan Jepang dan ingin mempromosikannya di Animonster, bsia menghubungi:

**Wine** atau **Frans**
Marketing Communication
Surya Building Lt. 15 Suite 1506
Jl. MH Thamrin Kav. 9
Jakarta 10350
Telp. 021-39830998

Atau bagi yang berdomisili di Bandung bisa menghubungi Redaksi Animonster atau via email ke **animonster@megindo.net**, dengan **mencantumkan nomor telepon** yang bisa dihubungi.

Batas waktu untuk kerjasama untuk tiap edisinya adalah per tanggal 1 setiap bulannya. Dan Animonser akan terbit paling lambat tgl 20 setiap bulannya. Jadi harap diperhatikan antara tanggal promosi dan tanggal event.

Contoh:

Kamu akan mengadakan acara pada tanggal 5 Agustus. Berarti sebaiknya acara kamu diumumkan dalam Animonster yang terbit tanggal 20 Juli. Jadi batas waktu penyelesaian kerjasama [bukan pemberitahuan awal] adalah tanggal 1 Juli. Selewat tanggal 1 kami tidak menerima kerja sama lagi untuk edisi bulan itu.



# FAN'S CLUB

Selamat yach kalian telah menjadi bagian dari monster. Bagi yang ingin bergabung silahkan kirim biodata kamu berupa: **Nama, Alamat, Tanggal lahir, Jenis kelamin,** serta **foto** berwarna ukuran 1/2 atau seluruh badan [apabila data tidak lengkap / tanpa foto, tidak memenuhi syarat sebagai anggota].
**Ke : ANIMONSTER FANS CLUB JL. Ranggamalela No. 03 DAGO - BANDUNG 40116.** Bagi yang merasa telah mengirimkan datanya ternyata belum nongol harap sabar yach, terkecuali data kamu tidak lengkap tolong dech dilengkapi lagi.



No : AM05.80.1231
Nama : Restu Amalia
Alamat : Bogor Raya Permai Blk. FA 3 No. 33 Bogor 16161
Tgl Lahir : 1-Feb-83
Kelamin : perempuan



No : AM05.80.1232
Nama : Vincencia Christa
Alamat : Jl. Hj. Dogol No. 100 RT 16 / 7 Duren Sawit, Pondok Bambu, Jak-Tim 13340
Telp. : 021-9257180
Tgl Lahir : 6-Aug-87
Kelamin : perempuan



No : AM05.80.1233
Nama : Bayu Hikmatulah S.
Alamat : Jl. Gumuruh No. 82 RT 01/RW 06, Bandung 40275
Tgl Lahir : 11-Jan-87
Kelamin : laki-laki



No : AM05.80.1234
Nama : Dwi Andriyanto
Alamat : Kaliabu RT 02/12 Banyuraden-Gamping-Sleman-Yogyakarta 55293
Tgl Lahir : 17-Mar-85
Kelamin : laki-laki



No : AM05.80.1235
Nama : Siti Fauziah
Alamat : Komp. Pembangunan I Jl. Manpaya No. 49 RT 40 Banjarmasin 70116
Tgl Lahir : 3-Nov-86
Kelamin : perempuan



No : AM05.80.1236
Nama : Lina
Alamat : Jl. Kemenangan VIII No. 73 Jakarta Barat 11120
Telp. : 021-6344774
Tgl Lahir : 6-April-91
Kelamin : perempuan



No : AM05.80.1237
Nama : Ahmad Sidik
Alamat : Jl. Leuwigajah Gg. Wangunsari No. 116 RT 05 /V Cimahi Selatan 40533
Tgl Lahir : 15-Jul-82
Kelamin : laki-laki



No : AM05.80.1238
Nama : Evi Septiani
Alamat : Jl. Cip. Muara I RT 008/03 No. 12 Jakarta Timur 13430
Telp : 085691082436
Tgl Lahir : 14-Sep-86
Kelamin : perempuan



No : AM05.80.1239
Nama : Alfi Syahriana
Alamat : Jl. Gayung Kebon Sari No 4, Komp. Bank Mandiri Injoko Surabaya 60235 Jatim
Telp : 08315830933
Tgl Lahir : 23-Oct-85
Kelamin : perempuan



No : AM05.80.1240
Nama : Rahmi Yuliana
Alamat : Komp. Cempaka Putih Gg.8 No 8 RT 11, Banjarmasin 70236 Kalimantan Selatan
Telp. : 0511-255821
Tgl Lahir : 7-Jul-90
Kelamin : perempuan



No : AM05.80.1241
Nama : Nissa Syam
Alamat : Jl. Bijaksana No 8, Sederhana, Bandung 40161
Telp. : 081573040032
Tgl Lahir : 9-Oct-89
Kelamin : perempuan



No : AM05.80.1242
Nama : Fithri Grahaningsih
Alamat : Jl. Matraman Salemba III No. 31 RT 008/01 Jakarta Timur 13150
Telp. : 021-8511708
Tgl Lahir : 31-Jul-83
Kelamin : perempuan



No : AM05.80.1243
Nama : Erin Duri Listiani
Alamat : Jl. Sunda Gg. Cibunut No. 23/34 A RT 06/07 Bandung 40112
Tgl Lahir : 7-Jun-91
Kelamin : perempuan



No : AM05.80.1244
Nama : Muhammad Hafid Zain
Alamat : Jl. Raya No. 129 Delanggu Klaten Jawa Tengah 57471
Telp : 0272-551025
Tgl Lahir : 4-May-89
Kelamin : laki-laki



No : AM05.80.1245
Nama : Ade Retno Setyorini
Alamat : Komp. Pondok Kopi Blk. AB 9 / 12 RT 008/05 Klender Jak-Tim 13460
Telp : 08569816928
Tgl Lahir : 15-Jan-83
Kelamin : perempuan

# OTAKU TALK

Halo Animonster... Tolong jawablah pertanyaanku... *Kumaha damang?* Dhani mo tanya

1. Mons, tolong bahas *Tantei Gakuen Q* donk!!!
2. GTO dah pernah dibahas belum? Gw suka banget ma ending-nya yang judulnya *Shizuku*.
3. Poster book 3 kapan terbitnya? Kasih posternya GTO ya. Kalo bisa sih yang gede.

**Dhani_yue, dhani_respati@yahoo.com.**

**Redaksi:**

1. *Tantei Gakuen Q* sudah dibahas di Anim#55 dan 69 tuh. Tapi mungkin nanti kita bisa bikin Up2Date-nya karena manga-nya belum tamat.
2. GTO sudah dibahas di Anim#73, baik anime, *manga* dan *dorama*-nya.
3. Poster Book 3 beberapa bulan lagi kok. Buat pembaca, masih dibuka request poster/pinup-nya. Kirim aja yach.

*Moshi moshi*, Monz aku pertama kali lihat kamu pas edisi yang isinya *One Piece*. Sejak saat itu aku jatuh cinta sama kamu, tapi aku baru beli kamu mulai edisi spesial Pin up & Poster. Monz, aku ada beberapa pertanyaan n' *request* neeh...

1. Animonz pernah meng-*On Stage*-kan *Elfen Lied* atau *Gunslinger Girl* ngga? Kalo pernah edisi berapa? Trus klao belum tolong diulas yah.. *please.. please..*
2. Yang ini keluhan, Animonz seringkali telat dalam memberikan informasi, entah itu festival, lomba-lomba, seminar, dsb. Kalo bisa Animonz ngumumin acaranya minimal 3 bulan sebelum hari-H, soalnya kan ngga asyik kalo kita baru tau ada lomba ngomik, tapi batas pengirimannya tinggal seminggu-dua minggu, atau ada acara semacam festival tapi ternyata tanggal terbit Animonz lebih lambat dari tanggal acara.
3. Level Comic itu penerbit baru yah? Selamat yah, aku dukung banget kelahirannya deh, abis para fans yang udah beranjak dewasa emang lagi butuh bacaan yang berbobot. Btw, LC punya site ato email ngga? Trus, kira-kira ada kemungkinan bakal merilis *manga MPD-Psycho* ngga?
4. Kalo kita mengirimkan suatu naskah cerita untuk dibuat komik ke penerbit, terus minta ilustrator lain yang ngegambarnya bisa ngga ya? Soalnya aku mampu membuat cerita, tapi kurang pandai menggambar.
5. Buat rubrik J-Indo Sound, mohon ulas J-Rocks n' Nadeshiko dong.
6. *Manga Monster* karya Urasawa Naoki itu memang begitu ya tamatnya? Kok menggantung banget?
7. Selain *SlamDunk* dan *Vagabond*, Inoue-*sensei* pernah membuat apa saja
8. Ngga tau kenapa, tapi kok rasanya *Omake* di Animonster akhir-akhir ini makin berkurang ya. Padahal itu kan salah satu ciri khas yang membuat saya cinta ama kamu, kalo sampai punah kan sayang.
9. Gimana kalo buat Animonster J-Sound yang mendatang, selain konsepnya dibagusin lagi, Animonz ngasih semacam penghargaan buat animator atau para ilustrator lokal, terutama buat animator dan ilustrator yang udah ngga muda lagi.

Buat animonz, saya selaku pembaca mengerti kok kesulitan yang selama ini dialami animonz sehingga sering terjadi pro dan kontra dalam setiap keputusan redaksi. Tapi saya mewakili teman-teman sesama fans disini tetap mendukung animonz, karena kami percaya disetiap keputusannya animonz selalu memikirkan dan berada di pihak kami, para pembaca dan fans..*Don't ever give up n' just be yourself* [ katanya SBI 102,10 Fm sih] Buat seluruh anak bangsa, mari kita bersatu memajukan animasi lokal kita sampai menjadi penguasa dunia...Ha..Ha..Ha..

**3c0, dirga_crazy@yahoo.com**

**Redaksi:**

1. *Elfen Lied* belum pernah. Kita berencana menyatukan *Elfen* dengan tema yang rada-rada berat gitu deh. Udah lama Animonster ngga berbau psikologis lagi nih. Kalau *Gunslinger Girls* sudah pernah kok, di Anim#58 dan 62.
2. Banyak kok yang mengeluhkan hal yang sama, tapi bukan sepenuhnya salah Animonster kok. Rata-rata panitia selalu terlambat memberitahukannya ke kita, jadi telat masuk Animonster, karena Animonsterkan terbit sebulan sekali dan butuh waktu 1 minggu untuk proses percetakan. Bagi yang mau ngumumin event-nya di Animonster, bisa baca ketentuannya di pengumuman sebelah Fans Club halaman 94 yah.
3. Betul, mereka masih di bawah Gramedia Grup. Soal permintaan kamu nanti kalau kita ketemu sama pengurusnya kita sampaikan yah.
4. Lebih baik jika kamu sudah bekerjasama dengan ilustrator sebelum diajukan ke penerbit karena penerbit hanya terima komik. Mungkin lewat *otaku talk* ini ada yang berminat kerja sama dengan 3c0?
5. Nadeshiko kita penuhin di edisi ini. J-Rocks-nya kita masih susah cari waktu wawancara nih.
6. Mungkin saja supaya bisa dibuat kelanjutannya nanti. *Ending*-nya memang begitu kok.
7. Karya lain Inoue-*sensei* antara lain *Buzzer Beater, Chameleon Jail, REAL*. Profilnya memang sulit didapat, ini sejauh yang bisa kita informasikan. Inoue Takehiko seorang mangaka kelahiran Kyuushuu tanggal 12 Januari 1967. Makanan favoritnya *nattou*, hobinya main golf. Tahun 2002 ia meraih penghargaan Tezuka Award berkat karyanya *Vagabond*, dan tahun 2005 ia kembali mendapat penghargaan Tezuka Cultural Award berkat karyanya *REAL* [tentang pemain basket di kursi roda]. Inoue-*sensei* juga masuk dalam daftar *mangaka* yang membayar pajak termahal di Jepang.
8. Kita sih mengharapkan setiap reviewer membuat minimal 1 *omake*, tapi kadang dari mereka tidak membuat *omake*.
9. Ide kamu bagus juga, nanti kita coba apakah bisa dijadikan acara tahun depan yach.

Makasih untuk dukungan dan pengertiannya. Redaksi sih selalu memikirkan kepentingan pembaca karena tanpa kalian, kita ngga akan eksis sampai sekarang. Tapi redaksi tidak bekerja sendirian, ada pihak-pihak lain yang terlibat. Itu sebabnya kadang permintaan dari pembaca tidak bisa seluruhnya diwujudkan.

Perubahan itu BAIK! Animons juga tambah BAIK [penampilannya]! Thanks juga ya, tentang *Gundam Seed Destiny*-nya&posternya! Sayangnya bonus *cards*-nya ngga ada. Anime *Melty Lancer, Otogi Zoshi, Ran The Samurai Girl* kalau ada, tolong dibahas ya!! Manga *Penguin Brothers* dibahas ya! *Get Backers* ada *artbook*-nya ngga? Kalau ada kasih tahu judulnya dan tempat belinya. *Artbook Saiyuki* bisa dibeli di mana? *Manga Black Cat* yang legal udah ada belum? Animons udah pernah ngebahas Dir En Grey kan? Kenapa sih buruk rupa banget [Penggemar Dir En Grey, jangan bunuh aku] !?!? Nyeremin tahu! Lain kali, kalau ngebahas seperti itu, pakaiannya yang bersih & jangan nyeremin. Temen-temenku juga protes semua!! Oh iya, *School Rumble*-nya thanks ya! Yang "*Which School Rumble Character are you*"-nya bagus juga! Aku punya ide nih: gimana kalau Animons jadi seperti *manga-manga* gitu? Sekarang kan Animons bacanya dari kanan, gimana kalau bacanya dari kiri? Biar menarik!! Hampir lupa, lagu *ending* kedua *Saiyuki Reload Gunlock* judulnya apa? OK, arigato ya, Animons!

**Bas Miroku, bas_miroku@yahoo.co.id**

**Redaksi:**

Sekarang yang kita penuhin *Otogizoushi* dulu yah. Yang lainnya nyusul. Lagi diputer di Animax yah? *Penguin Brothers* kan udah di Anim#75. Ada *GetBackers Skecth & Illustration Collection*. Kamu bisa cari *artbook* di toko-toko yang beriklan di Animonster, mereka bisa bantu pesankan dari Jepang kok. *Black Cat* yang legal sih belum ada, tapi kita sudah usulkan ke penerbit sejak kita bahas *manga Black Cat* di Anim#57 tahun 2003 [dua tahun yang lalu loh!]. Hehe... kok pada bilang *visual kei* itu buruk rupa sih? Itu kan *style*, baca aja di bahasan tentang visual kei di Anim#68, 69 dan 70. Dir en Grey emang gayanya visual. Animonster terbalik? Hmm, kita sih bisa-bisa aja, paling diomelin orang percetakan karena bikin susah nyetaknya hehe... Lagunya berjudul *Shiro no Jumon* dinyanyikan oleh doa.

Alo Mons; kamu bener-bener bikin KejuTan [bukannya bikin Keju dan ketan loh] kemaren gue ke kios iseng ajah and liat Animons bulan September; nongol bulan Agustus. Gue sempet shock setengah terkezut-kezut ria sampe bengong sambil megangin kamu. Apa gue semalem ketiduran selama sebulan and ngga sadar bangun di bulan September, kok gak mungkin banget ya? sampe si mbak penjaga bengong menatap gue dengan tatapan seakan ingin mendendangkan lagu *ono opo awakmu*, khas Didi Kempot.

1. Kalo mo ngirim *dojin* boleh dari *game* [Jepang] khan? Kalo ngga salah baca sih ada tulisannya di Animons kemaren. Tapi gue ragu, apa gue salah baca, soalnya aku baca kamu sambil maen hai buta ama penghuni dunia lain sih.
2. Gue mulai baca kamu dari vol.1 loh, dari format majalah yang ngga kayak majalah, makanya dengan rajin dan tekun gue nyetreplesin kamu, sampe sekarang kamu udah bisa nyetreples sendiri. Inget ngga hubungan kita sempet putus nyambung, karena kondisi keuangan gue. Kamu jangan jual mahal ya [duileh ngegombal nih].
3. Bahas *I'LL* alias *Crazy Kouzu Basket Club* dunk; yang lengkap dan tuntas dari manga ampe animenya ya. Artwork ala Asada-sensei keren banget sih.
4. *Manga NG Evangelion* di Jepun dah lanjut lagi belom? Soalnya di nomor 9 [kalo ngga salah] di Jepang-nya sono juga belum rilis.
5. Mo protes nih ama RCTI. Kok anime *Boo Boo Boo*-nya diberentiin gitu aja sih. Tuh anime paling lucu + anchor banget menurut gue.
6. Acolyte tuh penerbit legal khan? Keren loh terbitannya pada pake sampul. Selamat datang Level Comics.
7. Pemeran si cantik Sadako dari *The Ring zero* itu sapa sih? Bahas dong.

**Cloud_S, cloud_s@telkom.net**

**Redaksi:**

Hehehe... bukan kamu yang ketiduran. Kita pake sistem majalah internasional kok. Jadi edisi yang tertera itu pasti maju 1 bulan. Toh karena lamanya distribusi, terutama ke kota-kota kecil, pasti nyampe di bulan yang tepat kok.

1. Boleh aja sih, tapi kita ngga bakal jadiin *doujinshi*-nya *game* terus.
2. Kita sih ngga pernah jual mahal, tapi emang dari percetakannya harga kertas makin naik naik akibat kenaikan harga BBM. *Gomen na...*
3. I'LL sudah kita bahas di Anim#55. Gambarnya emang keren banget.
4. Emang di sononya belum lanjut kok, masih di volume 9.
6. Legal kok, tapi ngga satu kantor dengan Animonster.
7. Bintang film terbeken di Jepang, Nakama Yukie, yang juga membintangi *dorama Gokusen*. Oke ntar kita bahasin yach khusus buat kamu dech.

Konnichiwa, Animonz!! Saya adalah seorang awam yang kebetulan sering menonton acara cosplay yang semakin marak akhir-akhir ini, di mana Animonz tidak pernah absen sebagai salah satu sponsor utama. Pada hari minggu tgl 25 Sept lalu saya khusus datang ke La Piazza untuk menonton acara cosplay [X-tion], sekedar penasaran dan ingin memotret kostum yang ditampilkan para peserta kali ini yang ternyata memang TOP abiz!! Kalo boleh sih, saya mau kasih komentar yang mungkin agak-agak pedas buat panitia X-tion. Kayaknya panitia hanya mengejar target rekor MURI [dan duit sponsor tentunya] saja. Sedangkan acara cosplay hanya embel-embel agar acaranya ramai dikunjungi penonton. Kalo panitia jeli seharusnya para cosplayer bisa naik panggung walau cuma setengah menit sekedar untuk memperkenalkan diri plus mempertunjukkan gaya tokoh yang diperankannya. Pasti ada waktu; karena dari jam 14.00 sampai kurang lebih jam 15.00, panggung kosong. Para cosplayer hanya berparade keliling [berpanas-panas ria berbanjir keringat sampai makeup mrk pada luntur, kan kasian, baik cosplayer maupun yang motret karena hasilnya tidak maksimal]. Kemudian tiba-tiba ada pengumuman pemenang cosplay party yang membuat saya kecewa berat karena pemenangnya tidak sesuai yang saya harapkan, sementara yang menang meskipun tokoh favorit saya, tapi bukannya pujian yang didapat malahan mendapat teriakan negatif dari sebelah-sebelah saya [mungkin kurang mirip kali yee...] plus komentar: "Dia lagi dia lagi..." Saya baru sadar bahwa pemenangnya sama dengan yang di Citos. Nah, kalo sudah begini, apa Animonz tidak mau turun tangan? Minimal kasih masukan kepada pihak penyelenggara yang minta duit sponsor, apa tidak sebaiknya penentuan pemenang cosplay pakai sistem juri, di mana jurinya bisa diambil dari redaksi Animonz atau majalah sejenis. Kalo pake voting kayak kemarin sih hasilnya jauh dari memuaskan [terutama untuk cosplay party]. Soalnya saya lihat dengan mata kepala sendiri bahwa ada segelintir orang yang menulis SETUMPUK KERTAS VOTING di MEJA ANIMONSTER!!! Bukan curiga tapi rawan KKN nih, sehingga pemenangnya tidak mencerminkan pendapat orang banyak yang mengidolakan cosplayer lain yang keren-keren. Kalau tidak salah waktu Animonster Sound tahun 2005 lalu ada juga peserta yang didiskualifikasi karena ketidakjujuran semacam ini. Nama Animonz sebagai salah satu sponsor utama dapat tercoreng karena hal seperti ini bisa saja terulang lagi bila tidak dibenahi dari sekarang. Oh iya, pesan saya untuk para cosplayer, jangan pernah kapok ikutan cosplay walau tidak menang. Kalian sudah menampilkan yang terbaik koq, guys!! Nanti kalo ikutan lagi, pastikan dulu sistem penilaian apa yang dipakai. Kalo pakai voting, kalian harus giat ajak teman, famili, tetangga, plus pembokat yang banyak!! Jadi ONE MAN ONE VOTE kayak pemilu, tapi tetap bisa menang n tidak dengan cara curang 'kan? [walau miripnya cuma dikit hehe]. Demikian komentar saya, mohon maaf kalo ada pihak yang tersinggung. E-mail ini semata-mata ditujukan untuk menjaga nama baik Animonz dan kepentingan semua fans anime n cosplay di Indonesia.

**MarukusuX**

**Redaksi:**

Kita senang sekali membaca email kamu ini. Terima kasih atas kritikannya yang memang sama kok dengan suara hati redaksi. Sebenarnya Animonster tidak keberatan kalau Cosplay Party dan Cosplay Cabaret diadakan di mana-mana, hanya saja memang ada pihak-pihak yang menggunakannya untuk memeriahkan acara semata. Untuk acara Citos dan Xtion Festival kemarin, Animonster posisinya adalah sebagai media partner dan sebagian besar acara diatur oleh penyelenggara dan sponsor. Kita sudah memberi masukan tetapi sebagian besar dimentahkan.Tapi untuk menjaga agar para cosplayer bisa tampil dengan enak [berhubung panitianya tidak mengerti *cosplay*] saya sendiri harus turun langsung ke backstage. Mengenai cosplayer yang tidak naik ke panggung, sudah saya sarankan kepada panitia, tapi ditolak. Jadi kita tidak bisa berbuat apa-apa dong. Mengenai




voting pun sudah saya amati sejak beberapa event terakhir dan memang ada kecenderungan untuk melenceng dari inti cosplay sendiri. Untuk event cosplay yang benar-benar diadakan oleh Animonster akan diganti sistem penilaiannya yang lebih adil. Pokoknya kita mencatat setiap kekurangan dari event manapun untuk memperbaiki event berikutnya. Terima kasih atas masukannya yah. Buat coslayer Indonesia, jangan bosan dan jangan patah semangat yah. Animonster tetap memperhatikan kepentingan kalian kok. Btw, kok saya dengar ada masalah antar cosplayer Jakarta yah? Maaf, saya tidak tahu karena tidak main di forum cosplay kalian. Tolong jangan sampai kalian terpecah-pecah yah.

Animonz! Pa kabar? dah lama ga ketemu!! 1 tahun ngga ketemu makin banyak berubah ya? Sekarang setelah saya lihat majalah ini kembali setelah sekian lamanya berpisah, banyak yang ingin saya sampaikan sama crew juga monster lainnya. Dah siap? pegangan ya!

1. Naik harga? Format majalah berubah-ubah? Bikin susah emang! Tapi saya ngga keberatan. Kalian udah coba berikan yang terbaik kan? Saya yakin baik harga, format yang berganti-ganti, isi bonus dan semua hal lainnya sudah kalian rencanakan dengan baik. Saya ngerti kalo kalian ingin berikan hal terbaik untuk pembaca walaupun tidak semuanya tepat pada sasarannya. Saya pribadi tetap dukung Animonz, dan saya yakin yang lainnya pun akan melakukan hal yang sama.
2. Saya bersyukur, kini *otaku talk* makin berkembang tidak hanya ajang *request* dan protes [walaupun masih ada] Saya salut dengan monster-monster lainnya yang terus kasih ide, saran, kritik untuk majalah kita ini. Hanya saja, mungkin sudah saatnya kita mencoba menyeleksi tanggapan yang ingin kita ingin sampaikan pada crew Animonz! Saya suka miris jika baca surat-surat yang isinya hanya 'protes tanpa makna', cuma mengungkapkan kekecewaan pada pihak crew Animonz! Mereka juga sama kayak kita, tangannya 2, kepalanya 1, dengan 1 harinya 24 jam n ngga 24 jam-nya untuk Animonz semata! *Request*, saran bahkan kritik itu penting. Toh para crew-pun harus tahu apa yang diinginkan pembaca. Bukan hal yang sulit kan kalo kita kirim surat-surat dukungan untuk para crew selain yang biasa kita kirimkan? Saya harapkan ke depannya *otaku talk* makin bisa memberikan peran yang penting untuk majalah kita.
3. Saya suka tulisannya...[siapa ya? lupa nih..!!] soal makin maraknya J-event dan tanggapan para '*muggle*' tentang orang-orang yang berkecimpung di dalamnya. Suatu keadaan yang bikin susah ya? Mungkin dah saatnya kita tunjukkan, bahwa hobi kita ini bukan hanya didasari oleh kesenangan semata! Saya pernah disebut anak yang tidak punya rasa nasionalisme hanya karena saya terlalu doyan segala hal yang berbau Jepang. Itu yang menjadikan saya berpikir lagi tentang hobi saya ini. Mungkin pendapat ini muncul karena ulah kita sendiri. Coba bayangkan, berapa banyak anak yang malas belajar karena kecanduan komik? yang mayoritasnya didatangkan dari Jepang!! Berapa banyak anak yang males ke masjid di waktu maghrib hanya karena nonton Captain Tsubasa di jam yang sama! Pemahaman masyarakat yang kurang inilah yang bisa jadi menyebabkan masyarakat kurang menyenangi orang-orang seperti kita! Mungkin solusi yang kita bisa lakukan adalah dengan menunjukkan bahwa masih banyak sisi positif yang bisa kita ambil dari sana. Contohnya, Jepang adalah negara dengan disiplin tingkat tinggi, kenapa kita tidak coba tiru mereka? Jepang punya teknologi tinggi, mulailah belajar, paling tidak menirunya! Semuanya bukan hal yang mudah untuk dilaksanakan tapi kalo tidak sekarang kita mulai[termasuk saya], maka akan selamanya kita dicap orang-orang aneh!
4. Selamat bwat LC COMICS yang hadir mewarnai maraknya *manga-manga* Jepang di Indonesia. Tapi ada 1 pertanyaan yang masih mengganjal, bagaimana dengan sistem pengawasannya? sekedar label 'DEWASA' tidak akan menyelesaikan masalah. Hadirnya

*manga Vagabond* membuat saya senang, tapi dengan isinya yang sadis dan vulgar? apa kita ingin dicap salah satu komunitas perusak moral masyarakat? kita semua harus bersedia membantu pihak penerbit atau siapapun yang terlibat untuk menjamin *manga* ini dibeli sesuai dengan tingkat konsumennya? Caranya? Saya sendiri masih bingung. Di sinilah saya harap peran *otaku talk* atau forum lainnya, termasuk Animonster untuk memecahkan masalah ini! Jangan sampai akhirnya kita tidak bisa menikmati *manga-manga* berkualitas tsb. Hanya karena kosumen yang salah! Kalopun untuk menjaga pandangan masyarakat awam tentang *manga* ini dan akhirnya tidak diterbitkan kembali, saya rela untuk tidak membacanya sama sekali kalo nantinya pandangan yang kita dapatkan dari masyarakat malah tambah buruk! Nah, temen-temen punya usul?

5. Berkaitan dengan tanggapan no.3, mungkin Animonster bisa sedikit bantu temen-temen yang mau kuliah atau studi di Jepang sana, juga mungkin informasi beasiswa untuk sekolah di sana seperti yang KEDUBES JEPANG adakan! Ataw kondisi kehidupan di sana untuk yang ingin belajar kesana beserta tips, sekolah yang bermutu. Setidaknya Animonster terlibat dlm pemberian informasi pengembangan SDM Indonesia... Buat monster lainnya jangan lupa untuk terus dukung majalah kita yang terus berkembang! 'Perubahan adalah keniscayaan, semuanya pasti berubah kecuali perubahan itu sendiri, semuanya harus bergerak karena diam berarti mati.' Nah, Monz, terus bergerak ke arah yang baik ya...

**Psychorogue Bad, bad_psychorogue @yahoo.com**

**Redaksi:**

1. Aih, kita juga kangen sama kamu Bad. Makasih buat dukungan dan pengertiannya. Apa sih yang ngga kita lakuin buat pembaca? *We love you all*, cieehh... Perubahan itu intinya kan untuk ke arah yang lebih baik, tapi kadang memang harus dicoba dulu sebelum tahu hasilnya, ya ngga? Jadi jangan heran kalau kita bakal berubah-ubah, itu semua untuk kamu juga kok, dan supaya ngga bosen.
2. Hueee... terharu deh ada yang ngertiin keadaan kita *sniff* Tapi khusus untuk saya emang 24 jamnya buat Animonster sih, udah biasa begadang ampe pagi tiap hari karena ngurus Animonster dan adiknya. Kita juga tahu kok semua kritikan itu juga untuk kebaikan Animonster sendiri. Kritikan kalian menunjukkan bahwa kalian *care* sama Animonster. Kalo ngga *care*, ngapain cape-cape kirim kritik, kan? Tapi emang ada sih yang asal maki-maki... T_T
3. Pendapat kamu bagus sekali. Ayo kita tunjukkin bahwa J-fans itu bisa menjadi orang yang berkualitas juga lho.
4. Kamu benar juga sih, karena saya lihat sistem membeli komik yan ketat seperti itu masih sulit dilakukan di Indonesia karena komik dijual bebas. Yang kita harapkan sih kesadaran pembaca untuk mematuhi *rating* sendiri, itu yang kita tekankan. Mematuhi *rating* itu berarti menghormati diri sendiri loh. Toh kalau kita sudah mencapai umur yang ditentukan, kita bisa membacanya dengan bebas.
5. Animonster sudah pernah membahas ini di J-Culture Anim#63 kok. Di situ ada alamat yang bisa dihubungi untuk mengetahui beasiswa dan studi di Jepang.

Yow Monz~! HolyDragon01 ni, cuma mau sedikit curhat, dari seorang cosplayer yang udah bangkotan. Makin hari koq gw liat acara yang bertema Jepang atau berbumbu "*cosplay*" makin banyak, tapi ngga dibarengi dengan pengetahuan dasar dari sifat-sifat orang yang menggemari budaya "Jepang" yang akan jadi sasaran eventnya. Sori yah, ngomongnya to the point, kayak acara yang di Balai Kota Bandung, yang akhirnya pindah ke Taman Lalu Lintas, itu lomba mengarang puisi, menulis essay, pidato, tapi kenapa tiba-tiba ada lomba cosplay? Rada maksa. Yang gw tangkep dalam hal ini, kalo cosplayer cuma dijadiin komoditi, mungkin gw kasar, tapi kalo misalnya gw datang ke acara itu, apa bedanya gw sama badut? ok, segala sesuatu sebaiknya pada tempatnya dan acara itu, ngga ngerasa kalo "cosplayer" berada di sana, karena ngga nyambung sama tema acara. *Believe me*, ngga nyambung. Tapi kalo mo dateng, ya ngga ngelarang. Kasih kesempatan buat yang mau berkarya. Terus acara *cosplay* juga padetnya dahsyat, mungkin orang pikir lagi booming Jepang, trus mikir, "Ah, gw mau juga bikin acara yang ada Jepang-nya, trus biar rame, bikin lomba cosplay juga." Sampai-sampai tiap minggu di bulan September ada acara, dan sedikit yang menurut gw bener-bener tau isinya. Saran gw, pilih acara yang beres, ngga cuman 1/2-1/2 ajah, yang sok ngadain J-whatever, trus cuman ngisi seporsi kecil dari acara. Buat EO yang mau ngadain acara & baca Animonster, mikir-mikir dulu sebelum bikin acara Jepang, pelajari dulu sebelumnya, apa yang namanya J-culture di Indo. Kalo ga bisa memahami & mengerti apa yang diinginkan, jangan harap bisa rame acaranya. Belajar dari pengalaman beberapa EO yang udah pernah ngadain dan usahain jangan cari tempat yang rese kayak citos. Satpamnya itu lho, kayak ngga ada kerjaan lain. Denger cerita dari temen-temen cosplayer, jadi ketawa sendiri. Kalo mo ngadain acara, sebisa mungkin bikin forum board, jadi orang bisa nanya-nanya, registrasi, dan segala macem, yang penting maupun ngga. Ngga usah repot-repot lewat resepsionis, dan yang ngurus forum harus ngerti apa ajah yang kudu diterangin. Lebih gampang, tanpa ngerepotin banyak orang, dengan resiko, kudu sering online yang jaga di forum. Next, pertimbangkanlah kalo mo buat acara. Acaranya udah outdoor, seenggak-enggaknya ada kompensasi dikit lah. Ruang ganti kek. Itu juga adalah sedikit rasa penghargaan buat pengisi acara. Entah ada yang sadar apa ngga, gw sih ngga mau dianggep komoditi acara. Kesannya kalo gw tu barang dagangan yang bisa bikin acara rame tapi diperlakukan segitu-gitunya ajah. Selanjutnya, cuma saran sih, tapi buat kalian yang melakukan adegan *yuri-yaoi*, harap dikurangi. Bukannya gimana-gimana, tapi yang dateng ke acara itu ngga uma kalian, tapi orang-orang yang kebetulan lewat juga ngeliat dan mereka belom tentu ngerti sama hal-hal itu. Ini indonesia bung, di mana sebagian orang melihat hanya dari luarnya saja, ngga peduli dalemnya kayak apa. Kalo luarnya buruk, menurut pendapat mereka, dalemnya juga buruk. Jangankan di sini, negara lain yang ngadain convention aja peraturannya lebih ketat dibanding Indo. Kasarnya gitu lah... Sedikit merasa bersalah, karena udah crossplay [cowok cosplay pake baju cewek] beberapa kali dan crossplay malah jadi trend buat beberapa orang cowok. Ada beberapa yang langsung nanya ke gw gimana crossplay tuh. Walah, jadi trendsetter yang kurang bener. Tapi gpp lah, meskipun gw crossplay, yang penting tetep *straight*, dan gw harap buat orang-orang yang ngeliat cowok crossplaying ngga nganggep terlalu aneh. Toh gw juga crossplay ngga sehari-hari, hanya buat fun dan matahin hati banyak cowok...huahahahaha! Trus, buat sistem penilaian cosplay, kalo bisa, jangan selalu voting, voting dan voting. api sayangnya, ngga ada orang yang bisa ngerti buat jadi juri cosplay. Well, dalam beberapa hal, voting itu kelemahannya pada saat ada tim yang bawa orang banyak, tapi kita ngga bisa ngapa2in, toh ngga mungkin ngelarang bawa temen kan? Buat mas Kebon Chaniago, top lah, kita sama-sama berbagi penderitaan di sini, *underground* dan berusaha exist, tapi diinjek-injek sama orang yang merasa dirinya "normal", karena menurut mereka aneh. Buat yang mau gabung sama cross.. ups.. cosparty, itu cuma buat Bandung, bisa lewat imel di cosparty123 @yahoo.com. Pendaftaran terbuka untuk umum, tapi ngga semuanya langsung keterima. Ada ujian masuknya juga, ada alasan kenapa kita ngadain ujian masuk, tapi kalo dijelasin di sini, kepanjangan. Buat *cosplayer*, gw harap kita bisa ngejaga *attitude & manner* kita di hadapan sekian banyak penonton, pengunjung, serta cosplayer lain. Jangan sampe apa yang kita lakuin malah jadi hal yang ngejatuhin kita. Buktikan kalo kita sebuah komunitas yang punya sikap yang dapat diterima oleh orang banyak. Bukan ngga mungkin kita bisa dapet kesempatan ke World Cosplay Summit suatu saat nanti, dan membawa nama bangsa ke sana. Sekian dari saya, seorang cosplayer yang mengamati perkembangan dunia dari sudut pandang "Jepang" di indonesia. Mau berdiskusi? Silakan kirim imel ajah ke kucingkotak@yahoo.com, atau mampir ke www.gameindo.com/vbb

**Redaksi:**

Selamat ngga kena badai Rita yach! Thanx buat masukannya, sebenernya sih lebih bagus dibaca sama para *muggles* yah? Ngga bisa dibantah, acara jadi unik, menarik dan mengundang banyak pengunjung karena acara *cosplay* yang dianggap "baru" di Indonesia. Semua yang Holy sebutin ini sudah Animonster rasakan sejak banyak event yang mencantumkan *cosplay* sebagai salah satu acaranya. Makanya sebenarnya redaksi kadang tidak setuju diadakan *cosplay* kalau tempat dan kondisi acara tidak memungkinkan [ngga nyambung gitu]. Tapi redaksi hanyalah redaksi yang tidak berkuasa menentukan jalannya acara, apalagi yang bukan acara Animonster. Parahnya lagi, saran kita sering dibilang, "sok tahu" atau "terlalu memikirkan hal sepele." Aneh, padahal kalau acara mereka bagus kan mereka juga yang untung, ya ngga? Saya sendiri adalah *cosplayer*, jadi tahu deh rasanya *cosplay* di tempat yang tidak nyaman. Saya selalu mencatat keluhan dan masukan dari *cosplayer*, dan meneruskannya pada pemilik acara, tapi ya itu tadi, ditolak atau dicuekin. Begitu acaranya berlangsung, panitia pontang-panting dan yang paling terkena getahnya adalah *cosplayer* sendiri. Dulu *cosplayer* disebut garing, sekarang jadi bintang. Bagus sih, tapi kok perkembangannya belum seiring sejalan dengan banyaknya event yah? Animonster terbuka bagi masukan dari *cosplayer* manapun dan tidak ingin *cosplayer* menjadi terkotak-kotak. Sedihnya, Animonster sendiri malah terkena fitnah yang tidak benar di forum-forum, yang padahal redaksi sendiri tidak tahu apa-apa dan tidak pernah terlibat urusan intern kelompok *cosplayer*. Bagi Animonster, yang penting adalah semua *cosplayer* bisa *have fun* bersama dan merasa nyaman. Tul ngga? Buat yang mau ngadain event, sebaiknya saran penonton ini diperhatikan yah. Soal satpam, dia sih hanya melakukan tugasnya. Maka tugas panitialah yang sejak awal berkomunikasi dengan pihak keamanan mal atau lokasi acara.

Hallo, Animos-chan. Waktu gw baca semua surat + email di otaku talk vol 79, gw mulai memberanikan diri ngirim email ini. Gw pengen cerita tentang pengalaman temen gw yang ia certain ke gw. Saat penentuan tema diskusi Bahasa Indonesia, ia mengambil bahasan "JAPANISASI" and bahan-bahannya ia ambil dari beberapa surat + email *otaku talk* and rubrik Center Stage [vol 78]. Namun, yang ngebuat gw sedih, guru bahasanya yang selalu ngebantah bahkan ngga percaya bahwa Japanisasi yang mulai merambat. Ia malah bilang Japanisasi tuh ngga ada. Saat temen gw bilang kalo makin banyak orang yang menyukai gaya pakaian Jepang, guru itu malah bilang "Kalau trend Jepang sedang mewabah, kenapa orang ngga jalan-jalan pake *kimono*". Temen gue mulai menerangkan tentang komik Jepang pada beliau tapi pada akhirnya malah ditanggapi dengan berkata, "*Sebenarnya komik itu hanyalah untuk anak-anak!!*" Anim-chan, loe pasti udah bisa ngebayangin betapa marahnya gw. Padahal guru itu terkenal sangat baik dan ngga gue sangka beliau bakal menghakimi tanpa melihat lebih dalam tentang Jepang. Tapi sebelum gw bener-bener marah, temen gw ngelanjutin. Katanya ketika selesai diskusi guru itu menghampiri dia dan bilang, "*Ibu boleh ngga minjem bahan-bahan kamu tentang Jepang itu, soalnya ibu penasaran!*" Gw pernah denger kalimat dari salah satu anime, "*Mencurigai adalah hal yang mudah yang biasa dilakukan manusia tapi untuk saling mempercayai haruslah dibentuk oleh masing-masing diri manusia.*" Ya, untuk menghakimi, untuk mencurigai, untuk berpikir buruk sangatlah mudah bahkan saat kita memejamkan mata. Tapi untuk percaya, berpikir positif dan mau terbuka dengan hati lapang sangatlah sulit dan membutuhkan usaha yang lebih keras daripada yang dibayangkan. Seperti halnya guru temanku itu. Yang dengan mudah nge-*judge* kalo Japanisasi itu ngga ada dan komik hanya untuk anak kecil. Tapi setelah itu beliau mulai melapangkan hatinya dan mau berusaha mempelajari apa yang ia belum ketahui. Thank's ya buat Anim-chan yang selalu berusaha yang terbaik dengan tetap mengakui bahwa kita tidaklah sempurna. Thank's buat guru bahasa Indonesia yang mau terbuka n berpikir lebih positif [*What a great teacher!*]. Thank's juga buat anime *Fruit Basket* yang memberi semangat spiritual pada gw. [Dari orang yang menulis email ini sampai pukul 01.00 malam sambil ditemani lagu lembut Do As Infinity].

**Putih Melati, shiroi_fun_rukawa@yahoo.com**

**Redaksi:**

Email kamu asyik deh buat jadi bahan diskusi crew Animonster. Segala bentuk "-sasi" emang selalu dicap buruk, ya ngga? Jadi ngga heran kalau ada yang membantah hal itu. Sebenarnya kurang tepat kalo disebut Japanisasi, karena toh bukan orang Jepang yang memaksa kita menyukai anime/manga, tapi kita yang suka rela nge-fans, ya ngga? Yang lebih tepat itu adalah *fandom*, yang sulit dicari padanan katanya yang tepat dalam bahasa Indonesia. Kita ngefans ama J-stuff, tapi bukan berarti kita merasa sebagai orang Jepang kan? Dan *fandom* terhadap Jepang ini memang semakin kuat dan mulai terlihat oleh orang di luar komunitas J-fans. Sebenarnya guru kamu pun benar, ngga banyak orang yang jalan-jalan dengan kimono, kecuali beliau tanpa sengaja datang ke mal yang lagi ada acara *cosplay*-nya hehe... Tapi melihat trend fashion Jepang hanya dari *kimono* pun salah, karena trend fashion Jepang yaitu *stocking* yang disobek-sobek malah lagi ngetrend di sini [jarang ada yang nyadar kalo tren itu udah lama di Jepang]. Masih banyak kok orang yang salah persepsi soal *fandom* ini, tapi kita tidak bisa mengatur pikiran orang lain. Yang bisa kita lakukan adalah, pertama, jangan berlaku seperti mereka yang asal mencap tanpa kenal dalamnya, lalu jangan melakukan yang bisa menjatuhkan nama J-fans sendiri, terakhir, tunjukkan kelebihan kita karena kita J-Fans, tentunya hal-hal yang positif, seperti mengambil nilai-nilai dan pemikiran positif dari anime/manga [seperti kalimat yang kamu kutip]. Kalau ada yang nanya, kan kamu bisa membanggakan anime/manga kesukaan kamu dan orang malah akan memuji.

Moshi-moshi Animonz, Gw seneng banget ama bonus Animonster #79 , VCD Animonster Sound Festival Sound itu. Jadi kita-kita yang ngga bisa nonton, bisa liat [walaupun cuman sedikit, but it's ok]. Anyway, pls donk lain kali kasi bonus seperti wallpaper or klip video anime yang terbaru, kayak dulu itu loh. Aku baru tahu kalo ternyata Orochi [cosplayer Kadaj] itu ternyata cewek, bener-bener ngga nyangka deh ~ soale pas di foto barusan, dia keliatan cool banget, persis Kadaj yang asli. But, setelah nonton VCDnya, keliatan banget dia itu cewek. Apa dia Orochi yang sama dengan cosplayer Kenshin dulu? And satu lagi, salam yach buat Tim Infini [tim cosplay FF7AC], semuanya keren-keren ~ persis ama aslinya, terutama cosplayer Kadaj, Sepiroth, and Tifa. Gw juga mo ngasi komen atas pendapat dari MM di Anim #79 kemaren. Emang bener sih banyak yang baca manga or nonton anime ngga liat rating, and emang banyak juga orang yang ngga kepengaruh hal itu, hanya sekedar hiburan aja. Tapi kita kan ngga bisa men-cap kalo everybody itu sama seperti kita. Gw ini termasuk orang yang sangat menyetujui adanya sistem rating dalam manga or anime. Sayangnya, kebanyakan orang sini sama sekali ngga pernah mematuhi hal tersebut. Gw rasa dampaknya banyak, selain yang dijelaskan Anim di #79. Salah satunya juga yang rugiin kita-kita. Kebanyakan orang awam ngga gitu paham soal rating dan mereka menganggap kalo manga itu hanya untuk remaja and anak-anak. Tentu saja mereka akan punya persepsi yang berbeda kali melihat komik dewasa yang banyak unsur sex, nudity, etc ~ yang ngga cocok dibaca anak-anak di bawah umur. Seperti yang gw alami di daerah tempat tinggalku, Vagabond yang baru dikeluarkan selama 3 hari oleh Gramedia di sini, langsung ditarik and ngga dijual lagi. Padahal gw masih liat iklannya di Anim and temen gw di kota lain bilang Vagabond masih beredar. Nah, dari situ gw ambil kesimpulan bahwa ada yang protes tentang isi manga itu, dengan alasan terlalu vulgar and ngga cocok untuk dikonsumsi anak-anak [padahal memang bukan buat anak-anak]. Tentunya hal ini sangat merugikan bagi gw sendiri and yang lainnya, mau ga mau gw and temen-temen harus pesan manga itu secara khusus dari tempat lain. Dalam hal ini, gw menyimpulkan bahwa hal ini dikarenakan masih banyak orang Indonesia yang tidak mengerti pentingnya pemberian rating pada manga/anime, dan masih lemahnya pengontrolan atas hal itu. Untuk kasus komik remaja yang dibaca anak pra-remaja, gw rasa hal itu memang tidak begitu berpengaruh [dalam hal ini gw setuju dengan MM]. Akan tetapi untuk kasus manga dewasa, gw rasa hal itu sudah tidak berlaku lagi. Kalo bisa gw kasi saran buat Level Comic, gimana kalo tiap orang yang mo beli komik terbitannya, terlebih dahulu harus menunjukkan KTPI ato kartu identitas lainnya? Lee Myung Jin, pengarang Ragnarok itu apa sudah ngga ngelanjutin karyanya lagi ya? Soalnya Ragnarok terakhir terbit no.10 and itu dah bertahun-tahun yang lalu tuh. Apa dia ngga berniat melanjutkannya lagi? Trus tolong dong bahas tentang 'Hot Gimmick' karya Miki Aihara. Aku ada baca manga scan-nya and menuruntuku ceritanya bagus banget, agak beda dengan shoujo manga pada umumnya. Untuk Final Fantasy 7: The Advent Children, apakah movie ini bakal masuk ke bioskop Indonesia and dibuat VCD/DVD originalnya? Aku ngga sabar mo nonton and liat kelanjutan ceritanya. Terakhir aku ada liat iklannya ditayangin di Festival film Perancis. Apa ada harapan ya masuk ke Indonesia?

**Diana Angelia, diana_angelia@yahoo.com**

**Redaksi:**

*Gomen nasai*, kualitas VCD-nya kurang bagus [mau nangis percuma, karena eventnya ngga bisa diulang]. Ya, Orochi emang *cosplay* jadi Kenshin di Animonster Sound 2004 dulu. Mengenai *manga Vagabond*, sampai sekarang kita tidak tahu alasannya ditarik dari peredaran. Yang kita tahu sih, tidak lama setelah ditarik, manga itu beredar kembali. Mungkin juga bukan masalah sensor. Ragnarok memang belum diteruskan oleh pengarangnya. Oke nanti kita coba bahas Hot Gimmick. FF AC bisa saja masuk ke Indonesia secara resmi seperti film-film Jepang yang lain, jadi tunggu aja versi resminya yah.

Aloha, Animons! Aku punya *questions* nih:

1. Udah pernah ngebahas Get Backers belum sih? Kalo dibahas, kasih poster yang gede ya!
2. Saiyuki Reload Gunlock ngga dibahas ya?
3. Yu-yu Hakusho kayaknya belum pernah dibahas deh.
4. Tantei Gakuen Q/Detective School Q-nya kalo udah dapet info-nya, bahas secepatnya ya!
5. Wolf's Rain & Wolf's Rain OVA beda ngga sih?
6. Tahu Saber Marrionette J, ngga?
7. Kayaknya collectible cards-nya ngga ada lagi ?

**Av Hadi, bas_miroku@yahoo.co.id**

**Redaksi:**

1. *Getbackers* udah menjadi On Stage di Anim#57, posternya juga udah nongol di Anim#57 dan posterbook 2004 dan 2005.
2. *Saiyuki Reload Gunlock* tidak dibahas lengkap, tapi *Reload*-nya sudah dibahas di Anim#67 meneruskan Gensou Maden Saiyuuki di Anim#26.
3. *YYH* sudah pernah di Anim#2, untuk bahas ulang kita masih menunggu gambar yang bagus dari Jepang.
4. *Tantei Gakuen Q* sudah dibahas di Anim#69.
5. *Wolf's Rain OVA* adalah kelanjutan dari *Wolf's Rain TV series* yang *ending*-nya mengantung.
6. *Saber Marionette J* belum kita bahas, kita masukin daftar dulu yah.
7. Seperti yang sudah dijelaskan di Otaku Talk edisi lalu, *collectible card* kita hilangkan.

*Bagi yang **tidak ingin** alamat email-nya dimuat, harap memberitahukannya dalam email yang bersangkutan*

# BEST CHARACTER

SOURCE:
ANIMAGE 10, OKTOBER 2005

Kali ini Kira terbang tinggi sekali dengan perolehan suara yang terpaut sangat jauh dengan karakter lainnya, bersama kawan-kawannya dari kelompok *Gundam SEED*, ia melesat menempati posisi pertama setelah melahap Ed [*Fullmetal Alchemist*] yang harus puas berada di urutan ke-4. Sedangkan para karakter cewek beberapa di antaranya menyusul naik mengikuti Cagalli dan Lacus dengan perubahan yang sangat drastis. Sementara Sakura berpotensi untuk menduduki peringkat teratas.



1 Kira Yamato [Gundam SEED] 704 suara [Naik dari peringkat 2]

2 Athrun Zala [Gundam SEED] 354 suara [Naik dari peringkat 3]



3 Cagalli Yula Atha [Gundam SEED] 193 suara [Naik dari peringkat 5]

4 Edward Elric [Fullmetal Alchemist] 182 suara [Turun dari peringkat 1]



5 Lacus Clyne [Gundam SEED] 181 suara [Naik dari peringkat 6]

6 Sakura [Tsubasa Chronicles] 176 suara [Naik dari peringkat 9]



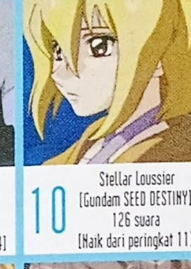
7 Shinn Asuka [Gundam SEED DESTINY] 173 suara [Naik dari peringkat 8]



8 Hitsugaya Toushirou [BLEACH] 169 suara [Turun dari peringkat 7]



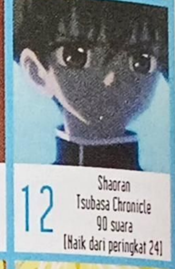
9 Yzak Joule [Gundam SEED] 130 suara [Naik dari peringkat 14]



10 Stellar Loussier [Gundam SEED DESTINY] 126 suara [Naik dari peringkat 11]



11 Lunamaria Hawke [Gundam SEED DESTINY] 114 suara [Naik dari peringkat 19]



12 Shaoran Tsubasa Chronicle 90 suara [Naik dari peringkat 24]



13 Roy Mustang [Fullmetal Alchemist] 89 suara [Turun dari peringkat 4]



14 Meyrin Hawke [Gundam SEED DESTINY] 86 suara [Naik dari peringkat 27]



15 Sakura Kinomoto [Carcaptor Sakura] 85 suara [Turun dari peringkat 13]



16 Conrad [Kyo kara Maoh!] 82 suara [Naik dari peringkat 22]



17 Belldandy [Aa Megami Sama] 80 suara [Turun dari peringkat 15]



18 Agatsuma Soubi [Loveless] 77 suara [Turun dari peringkat 16]



19 Rey Za Burrel [Gundam SEED DESTINY] 76 suara [Turun dari peringkat 16]



20 Wolfram [Kyo kara Maoh!] 72 suara [Naik dari peringkat 21]




# 20 BEST characters ANIMONSTER

ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA

Berikut ini adalah hasil polling *Best Chara Animonster* berdasarkan voting bulan Juli 2005, yang dikumpulkan dari masukan melalui *website* http://animonster.multiply.com. Kalau kamu ingin memilih atau mempertahankan karakter jagoan kamu bulan depan, buka saja *website* di atas dan cari BEST CHARA POLLING di submenu Animonster Interactive.
Meski karakternya menghilang, ternyata banyak sekali yang jatuh hati pada Sasuke. Kali ini ia berhasil mengalahkan temannya sendiri menjadi karakter terfavorit. Tiga jagoan *ninja* melawan 3 pilot *Gundam Seed* yang berurut di bawahnya. Sekarang juga masuk karakter-karakter baru seperti Byakuya dari *Bleach* dan pasangan Sakura-Shaoran dari *Tsubasa Chronicle*. Makin seru aja nih!



SOSRO
Ahlinya Teh

Mau beNeraN NgebLast?
MiNum fruit tea BLAST
GabuNgaN APPLe ama Pear

